1990年2月1日発行(隔月1回1日発行)第5巻 第1号 通巻33号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
NG
エヌジー
1990 FEB.
2
バレンタイン緊急特集
REN*AIしたい
ナムコットニューゲーム
デジタル・デビル物語
女神転生II
メルヘン・アスレチック・アクションゲーム
マーベルランド

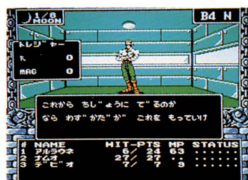
CONTENTS

1990 FEB.
No. 33

NG
1990 FEB.
No.33

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 藤岡勝利

巻頭特集 ARCADE NEW GAME

『パックランド』以来の
アスレチックアクションゲーム、
『マーベルランド』。
近日ゲームセンターに登場!!

パコよ、マーベルランドに光と平和を取り戻せ!

キュンと寒さが身に染みる季節には、ほんわか暖(あった)かムードの『マーベルランド』がお薦め！　バレンタインデーには、彼女といっしょにプレイして、甘ーい世界にひたっちゃおう！

STORY

ここは、光と平和の国コニーランド。コニーランドにはドラゴン族、妖精族、水棲族、翼族、魔獣族、地底族がそれぞれの場所で平和に暮らしていた。

コニーランドの中央にある平和の丘。その頂上にあるのが大遊園地“マーベルランド”。マーベルランドは、温厚な妖精族によって守られ、コニーランドに住む全ての人々の憩(いこ)いの場となっていた。

しかし、それを面白く思わない者がいた。その名は地底族の王・モウル。モウルは自分より力の弱い妖精族がマーベルランドを守り、自分の力が地底にしか及ばないことが気に入らなかった。それというのも「マーベルランドを支配するものはコニーランドを制する」という昔からの言い伝えがあったからである。

地底王モウルは水棲族や魔獣族をそそのかし、マーベルランドを占領して、マーベルランドの４人の守護妖精を閉じ込めてしまった。そして今、コニーランド支配の野望を果たそうとしている。ドラゴン族の王子パコは地底王モウルの野望を打ち砕き、妖精たちを助け出して、マーベルランドを取り戻すべく立ち上がったのだった。

ゲーム内容

概要

"マーベルランド"は、花の国、森と水の国、お菓子と夢の国、そして、中央のマーベル城と4つのワールドで構成されている。それぞれの国の妖精を助け出し、最後に魔王モウルを倒して、マーベル城に閉じ込められた光の精・プリンセス・ルクシーを助け出すのが、ゲームの最終目的。さあ、パコになってキミもマーベル城を目指そう。

操作方法

1レバー、1ボタンなので操作は簡単だけど、リズミカルにタイミングをつかむことがコツ。

〈特殊攻撃〉分身のアイテムを取ると・レバーの上下で分身攻撃ができる。

〈ボス敵との対決〉ボス敵は、ボカスカジャンケンとツナヒキを仕掛けてくるが、ボタンとレバーでうまく対決してね。

トライデントスター

各ワールドでボスキャラを倒すと妖精がお礼にくれる玉。最終ボス・モウルと闘う時、パコを守ってくれるんだ。

ボーナスステージ

1ワールドをクリアすると、お馴染みナムコキャラクターの光と電子音によるステキなパレードが見られるよ。

主なキャラクター紹介

マーベルランドには、愉快な生物がたくさん住んでいる。全部紹介できないのが、とっても残念!

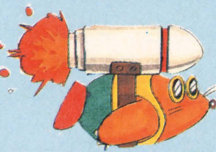
地底族

バクダンモグル(地底族)
モウルの忠実な部下。バクダンを放り投げてくる。こいつもバイタリティが高く、二度ダメージを与えないとやっつけられない。

キャプテンモグル(地底族)
モウルの忠実な部下。帽子をブーメランのように投げてくる。また、バイタリティも高く、分身攻撃やキック攻撃も二度ダメージを与えないとやっつけられない。

地底王モウル(地底族)
地底族の王。浮遊、破壊などの魔法を自由に使いこなす魔王。自分の力が地底にしか及ばないことが不満で、地上を征服しようと企んだ。マーベル城の地下に陣取り、ボカスカジャンケンを仕掛けてくる。ただし、ボカスカだけでは、モウルを倒せない?

プリンス・パコ(ドラゴン族の王子)
主人公。人間でいえば12歳ぐらい。大人のドラゴン族は各種の魔法や火炎攻撃が使えるが、パコは子供なので、アイテムを取った時のみ「分身」の魔法が使える。"PACO"とはラテン語で平和の意"PAX"に由来。

ヤリモグル(地底族)
槍を持って地上をウロウロしたり、地下から穴を掘って槍を突き出したりする。

ジェットモグル(地底族)
地底族にして、大空を飛ぶことを夢見たロマンチスト?上空から槍を落としてくる。ただしエンジンの性能が悪いらしく、あまり長く飛び続けると、エンジントラブルで落ちてくる。

妖精族

スウィーティー(妖精族・お菓子と夢の精)
マーベルランドを守る4人の守護精の1人。お菓子と夢の国の守護精でパープルトライデントスターを持っている。

シルフィー(妖精族・森と水の精)
マーベルランドを守る4人の守護精の1人。森と水の国の守護精で、グリーントライデントスターを持っている。

フローリー(妖精族・花の精)
マーベルランドを守る4人の守護精の1人。花の国の守護精で、花の国のオレンジトライデントスターを持っている。

プリンセス・ルクシー(妖精族・光の精)
妖精族のお姫様。マーベルランドを守る4人の守護精の長で光の精。光を嫌う地底王モウルによって地下に幽閉されてしまった。守護精なので特殊な攻撃能力はない。

アイテムリスト

①マジカルシューズ
滑りにくくなる。ミスをするとなくなる。

②ウイング
ジャンプ力が上がる。ボタン連打でゆっくり降下。時間でなくなる。

③分身
レバー上下で振り回して攻撃できる。バイタリティを使い切ると一匹ずつなくなる。

④ラッキー
分身を持っていると、持っている分の分身のバイタリティが回復する。

⑤ドクロ
分身が一匹なくなる。分身を持っていなくて靴を持っていれば靴がなくなる。

⑥1UP
1UPする。

開発者から一言

ちとせ

今回は、誰がやっても楽しいゲームを作ってみたかったんだ。最近は超リアルなものとかグロッぽいゲームが多いでしょっ!? だから、遊園地のような明るく楽しい雰囲気の、見ているだけでも心が和む……そんなゲームが作りたくなったんだよね。

遊園地にも何度も情報収集に行ったよ。大晦日に、男二人でエレクトリカルパレードを見るためだけに、30時間もディズニーランドにいたり、豊島園と後楽園を一日ではしごしたりしてね。もう、頭が痛くなるくらいジェットコースターやバイキングなどに乗りまくったね。ループで横を向いている時、苦労して写真を撮ってみたら、後で現像してわかったんだけど、そんな苦労しなくても、カメラを横にして撮ると同じだったとか……(笑)。

登場するキャラクターに関しては、何度も練り直してきめ細かく設定したつもりだけど、みんなに愛されるキャラクターに育ってくれるといいなぁと思っているんです。また、プレイした感想など聞かせてくださいね。

魔法生物

オーヘッド(魔法生物)
他の某ゲームにも登場したが、今回魔法のかかりが悪かったのか、多少間が抜けている。
しょっちゅう頭を落とすが、頭をやっつけると暴走し始めるので要注意。プリンセス・ア・ラ・モードによって生を与えられた

バクフウトランプ(魔法生物)
プリンセス・ア・ラ・モードによって生を与えられた。グループを組んで動いている。顔がサンプラザ中野に似ているという説もあるが気のせいである

ジャイアントバーガー(魔法生物)
プリンセス・ア・ラ・モードによって生を与えられた魔法生物。いつもは喰われる運命にあるハンバーガーだが、生を与えられた今、喰い返すことに喜びを感じている(?)

夢魔

デビルピエロ(夢魔)
下っ端なので魔法は使えない。ただしピエロだけあって身が軽く、ウロウロつかみどころのない動きをする。平和になればきっと、マーベルランドで素敵なショーを見せてくれるだろう

プリンセス・ア・ラ・モード(夢魔)
もともとスウィーティーと並ぶ夢の精であったが、モウルにそそのかされ、スウィーティーに代わり、お菓子と夢の国を乗っ取ろうと企んだ。魔法で無生物を生物のように動かすことができる。お菓子と夢の国の城に陣取り、ツナヒキ勝負を挑んでくる。細腕ではあるが、オバタリアンパワーは侮れない

迷子メイコ(夢魔)
子供なので魔法は使えない。ただし1度くっついたら離れない、可愛い"児泣爺"のようなもの

魔獣族

メデューサヘッド(魔獣族)
普通は、部屋を汚れたままにしておいたり、ちゃんと掃除をしなかったりすると生えてくる。成体するとシビレ光線を出す厄介者。
ファンタジー界のお母さんは、よく「きれいにしておかないとメデューサヘッドが生えますよ!」と子供を叱る

大口(魔獣族)
メデューサヘッドと同じように何処ともなく生えてくる。アレルギー性鼻炎なのか、いつも大きなくしゃみをしている

まねきスフィンクス(魔獣族)
大変に人なつっこいファンタジー界のペット(?) ただし、大変な重量があるので、まともに上に乗られると押し潰されてしまう。注意して扱わなければならない

水棲族

オトシゴン(水棲族)
水棲族のくせに翼があり、ドラゴン族でもないのに火を吐ける変わった生物。ファンタジー界のコウモリと言われている。溶岩の中からも出てくるが、それはモウルの魔法によるもの

ヨロイアンコウ(水棲族)
水棲族のリーダー。モウルの力を借りて、シルフィーに代わり森と水の国を支配しようと企んだ。森と水の国の城に陣取り、つな引き勝負を挑んでくる

翼族

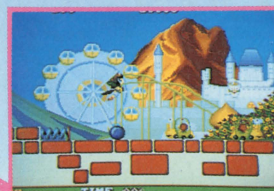
ワニドリ(翼族)
ゲーム中に出てくる翼族は、ボスを除くとこいつだけ。もともと翼族は温厚な種族なので、モウルの侵略に加担した者は少なかったのだろう

グレートコンドル(翼族)
翼族のリーダー。ヨロイアンコウと同じく、フローリーに代わり花の国を支配しようとした。花の国の城に陣取り、ポカスカジャンケンを仕掛けてくる

▲二連ジェットコースター。ループになっているものと地下に潜るものがあるが、ループに乗ったほうがよい

▲ビッグウォアーに飛び移るにも、タイミングを合わせることが重要。パコの後ろにいるのは、エンジンのパワー不足で急降下してきたジェットモグル

▲花の精フローリー城内にある回転魔法陣。台の動きを見極めて飛び移ろう

▲スプラッシーは大きく左右に揺れるので、ジャンプするタイミングや飛び出して乗り移るタイミングをよく合わせてね

▲スプリングをはずしたところ。地底族のトランスポーターのエスカル号が行き来している。ぶつからないように気をつけて！

▲ジェットコースターは、乗っている車両によってはふり落とされるので、安全な車両に飛び移ろう。

エリア1

森と水の国

マーベル城の右翼に位置し、澄んだ水と美しい緑のエリア

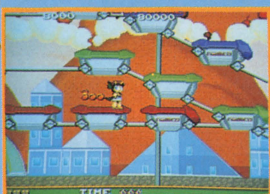
エリア2

花の国

マーベル城の前面に位置し、百花撩乱の美しいエリア

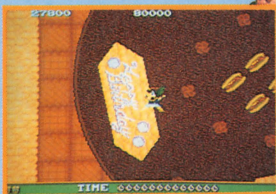
エリア3

お菓子と夢の国

お菓子の家、オレンジジュースの池、イチゴの花壇、アイスクリームの街路樹と街灯やトランプ隊の行進、サーカス、ビックリハウスなど愉快で楽しいエリア

▲三連ジェットコースター。確実に安全な車両が決まっているので、それを見極める。レールの動きをよく見ているといいよ

▲煙突から出る煙に当たるとミスになるので、煙の出るタイミングをつかもう。背景のクリームソーダがおいしそうだね

▲森と水の精・シルフィーの城の回転迷路。すべり落ちないように、新たな足場を見つけて飛び移ろう

▲樽乗り、樽乗り楽しいなぁ〜♪　樽は、レバーを入れた方向と逆に進むので、操作を確実に覚えようね。頭上には鬼族のデンちゃんが…。子供の雷だからといって侮れないぞ!

▲お菓子と夢の精・スウィーティーの城内にある回転バースデーケーキ。うまく足場を見つけてね。垂直に立つと乗っかれないよ

エリア4

マーベル城

氷の世界から、地下通路を通るとマーベル城にたどりつく。マーベル城には光の精・プリンセス・ルクシーが地底王モウルによって囚われている

▲氷面がものすごく滑りやすいので気をつけて!　できれば、マジカルシューズがあるといいね

▲マーベル城への地下通路入口。上からの攻撃が多く、天井からも、ものが落ちてくる。通路が狭いので注意してね

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

神戸

六甲の山並みを背に停泊する大型帆船やコンテナ船。ミナト神戸に夕日は沈み、辺りはロマンチックな色一色に染まっていく。今回は、そんな旅人の郷愁を誘う港町を後にして神戸の郊外へー。ナムコのロケーション紹介に加えて、明石天文科学館でちょっとサイエンスしてみましょう！

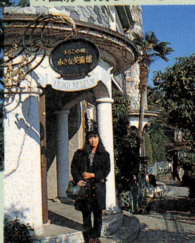
▲東からの神戸への玄関口、新神戸駅。すぐ後ろにせまるは六甲山

▶取材日には、港に日本丸と海王丸が停泊していた。うーんロマンを感じるねぇー

ロケーション紹介

- プレイシティキャロットプレンティ店
- 須磨パティオナムコランド

◀▼異人館　北野町界隈には、文明開化とともに住みついた外人の館が点在し、当時の面影を残している

キャロット　西神中央　地下鉄西神線　六甲山頂カンツリー　新神戸　山陽本線　異人館　ナムコランド　神戸　山陽新幹線　名谷　ポートライナー　天文科学館　三宮　山陽電鉄　明石

▲自動操縦のポートライナー

◀ポートアイランド
海上人工島のポートアイランドには住宅、病院、レジャーランドと何でも揃っている

▲明石鯛

▲明石名物たこ焼

▼昇るオリオン座。露出/紋：45分12.8　レンズ50mm　F1.4

特別企画
気ままにサ・イ・エ・ン・ス

- 明石天文科学館を訪ねて——
- スカイウオッチングのすすめ

◀一番左の赤い星がベテルギウス、反対右側の白い星がリゲル、共に一等星でそれぞれの色から、平家星、源氏星とも呼ばれている

取材協力：　明石天文科学館
DEW、おとうちゃん、豆腐
天文Photo：長尾高明

ロケーション紹介

プレイシティキャロット プレンティ店

▼お店で最も人気があったのは、『フォートラックス』かな？ 女の子が元気にプレイする姿もあったね

▲ＰＣプレンティは、地下鉄西神線の終点、西神中央駅にある

▲やさしいお兄さん、お姉さんがキミが来るのをっているよ。

オ〜〜イ！ 神戸に待望のキャロットがオープンしたぞ！ みんなで遊びにこいよなっ！

何人かのNG読者から「神戸にキャロットができてうれしい！」というおたよりが寄せられていたので、さぞかしお店はナムコファンで溢れているに違いない……とキャロットを訪れたS子であったが……。その期待は大はずれ。お店のお客さんは、ほとんどNGの名前さえ知らない子ばかり。神戸とはいえ、ココは随分西のはずれだからね。空気がおいしいはずだ(笑)。

キャロットのあるプレンティ専門店は、多数のお店が加入した一つの大きな街のようになっているので、ショッピングや食事の合間にゲームを楽しむというお客さんのほうが多いんだね。でも、さすがキャロットという名だけあって、店内のゲーム機は、今人気の新作ゲームが多い。中でもナムコゲームの新作は、一番にここへ入るというからうれしいね。

ゲームに飽きたら、ぜひ、隣にあるプラボプレンティにも寄ってほしいな。飽食コーナーでホッとひと息ついて、ビリヤードやカラオケBOXでシメる、というのもなかなかいいコースだと思うよ。

▶プラボのおすすめメニューは、ヨーグルトソフト。なかなかいけるおいしさよ

▶喫茶とビリヤード、カラオケBOXのプラボプレンティは、彼女を誘って遊びに行きたいお店だね。営業時間は10時から23時まで

プラボもヨロシク!!

営業時間/10:00〜22:00
定休日/なし
☎078-992-0161
住所/神戸市西区糀台5-6-1
プレンティ専門店2番館3F

須磨パティオ ナムコランド

太陽の日差しをいっぱい浴びて遊べる空間って最高！

◀女の子のアルバイトが多いんだ

ここ名谷の須磨パティオナムコランドもPCプレンティ店同様、自然の多い新興住宅街の駅前にある。このお店は店長をはじめスタッフがたいへん子供好きで、季節に合わせたイベントが年中行われている。スイカ割りや輪投げ、のど自慢大会等。秋には、ナムコランドの一角を利用してスタッフが育てたさつまいものイモ掘り大会なども行われた。

そして、今、最も注目を浴びているのが、去年の12月23日にオープンした『トレジャーハンティングゲーム』ぜひ、プレイしに来てね。

『トレジャーハンティングゲーム』って何？

▲『トレジャーハンティング』の入口

●『トレジャーハンティングゲーム』とは、一二五〇坪の自然のフィールド（木や花、草が植えてある）コースを歩きながら、埋まっているコインを探すという宝探しゲームである。制限時間は50分。金属探知器を手にコインを探す雰囲気は、まるで探検家になった気分！

▶輪投げイベントの様子

営業時間/11月〜2月…10:00〜17:00
3月〜10月…10:00〜18:00
定休日/なし
☎078-793-5727
住所/神戸市須磨区中落合2-2-1
須磨パティオ西側

特別企画 気ままにサイエンス

時のふるさと 明石天文科学館を訪ねて

神戸キャロットの取材で西神中央まできたS子は、子午線の街明石まで足を延ばし、天文学科学館でちょっと、サイエンス気分を味わってみたよ。

▲朝もやの中で、キラキラ輝く瀬戸内海を大小の船が行きかう。ゆったり確実に時が流れていく…
(天文科学館天望台からの眺め)

子午線上にそびえる天文科学館

私たちが日頃使っている時刻は、東経135度の子午線上に太陽が来る時を正午とする時刻ということは、もう知っているね？　それは、グリニッジ天文台を通る本子午線と時差がぴったり9時間になるところでもあったよね。(このくらいは、理科の授業で習ったでしょ?) その子午線上にデーンと建っているのが、ここ明石天文科学館なの。

地上54メートルの白い時計塔は、形には見えない〝時計〟や〝子午線〟というものの存在を物質化して目の前に見せてくれているかのようね。そして、日頃、時間に追われっぱなしのS子には、永遠に続く時の流れを感じさせてくれる道しるべにもなったみたい。

プラネタリウムで未知なる宇宙を学ぼう

プラネタリウムの起こりは、第一次世界大戦に敗れたドイツが、その復興を賭けてドイツ最大の科学博物館「ドイツエ・ミュージアム」を建造した時に始まる。〝夜空の星も展示してしまおう〟という壮大な構想を、マックス・ウォルフ教授が設計し、それを基にカール・ツアイス社のバウァースフェルトが、一九二三年に作ったものが第一号機になるんだね。

そして、なんとここ天文科学館のプラネタリウムでは、カール・ツアイス・イエナ社製の38台目の手動式機械を使用しているの。

最近はコンピュータ制御による投影システムを使用したものやスペース・シミュレータ、インフィニウムなどと呼ばれる体感型のものも増えてきているけど、天体観測というものの基本を学ぶには、やはり伝統的な手動式がいちばん！

ここでは、解説者が手動で、入館者の反応に合わせて投影してくれるので、ライブ感覚で天文科学を楽しく学べるのがうれしいね。

㊟　3月20日までプラネタリウムは改装工事のため、投影休止になるので、ぜひ、見たい人は3月20日以降に！　今年は明石天文科学館創立30周年ということもあって、装い新たにみなさんをお待ちしています、とのことよ。

〝時〟

今、この瞬間にも新しく生まれ続けている
〝時〟
一秒、一秒の〝時〟の鎖が宇宙誕生から、
今、この瞬間まで遠々と続いている。
今、新しく生まれた一秒を祝福するかのように、
天文科学館時計塔の秒針も、
キミの家の目ざまし時計の秒針も
〝カチッ、カチッ〟と音をたて、秒を刻んでいく。

S子

▶館長さんと子午線上に立ったS子。やさしい館長さんが、天文科学館の中を案内してくださったのだ

子午線

▲太陽面の観察
塔頂(16階)には15cmの屈折望遠鏡があり、ちょうど太陽の観察が行われていた。今年は、黒点が増えていることがよくわかったよ。プロミネンスやフレアもよく見えたわ

▼子午線上の日時計
4階屋上にあるこの日時計は、水平式と円環型と呼ばれる二つの型式のものを組み合わせたユニークなもの

明石天文科学館

兵庫県明石市人丸町2番6号
☎ (078) 911−5826
観覧料：大人400円、中高生250円
30名以上1割引、100名以上2割引
休館日：毎週月曜日(ただし国民の休日は開館)
12月27日～1月4日

※3月20日までは、プラネタリウム改装のため観覧料は半額になります。でも、館内展示や天望台は通常通りやっているので、遊びに来てね。

S子おすすめの一冊
時間ってなあに？
「モモ」　ミヒャエル・エンデ作　大島かおり訳

いつも「時間がない」とあくせく日々を過している私たちに、人間ひとりひとりに与えられた時間が、本当はとっても豊かで美しいものだったということを教えてくれる問題作。

「忙がしい」が口癖のキミには、ぜひ読んでほしい一冊ね。

スカイウオッチングのすすめ

NG片手におもてへgo!

見上げれば、いつでもソコにある星空のことなのに、私たちって案外、星のこと何も知らないんだよね。

キミは、いくつ星座の名前をいえるかい? 星々が、毎晩少しずつ動いているのを感じたことがあるかい?

冬の夜空は、とってもおしゃべりだから、その気になればあっという間に仲よくなれるはず…。難しい知識なんていらない…。まずは、NGのこのページと懐中電灯を持って外に出てみよう!

▶昇るおうし座(アルデバラン)露出20m レンズ50mm F1.4

最初はオリオン座〝冬の大三角形〟探しから始めよう

三つ星で有名なオリオン座は、冬の夜空ではすごく目立つので、すぐ探し出せるね。そのオリオン座の赤い一等星ベテルギウスとこいぬ座のプロキオン、おおいぬ座のシリウスを結ぶと大きな三角形になる。これが有名な〝冬の大三角形〟というやつだ。

12年に一度の木星が光輝く年

今年の冬は、12年に一度、木星が冬の星座の中で明るく輝く年だから、木星を手がかりにするのもいいかもしれない。ベテルギウスとふたご座のポルックスの間でひときわ輝いているのが木星だ。

2月の空

▶この星座盤を手がかりに星を探してみてネ

● 一等星 ● 二等星 • 三等星

1990年2月10日の皆既月食に注目!

月が地球の影にすっぽり入り込む現象が皆既月食。満月が赤銅色に変身して星空に浮かぶ光景は、なんとも幻想的だ。2月10日は、ちょっと早起きして是非この目で眺めたいね。2月10日、早朝4時頃から皆既月食が始まり、4時30分頃に終わる。

▼公園で毛布にくるまり星を見るS子 ここまでやるとは…あっぱれ

ムテッポーS子の真夜中のスカイウオッチング

きのうも仕事が遅くなり、終電になってしまった。

駅から家までの五分……いつもにもまして、キラキラ輝いている星々を見ていると、一日の疲れがスーッと消えていくようだった。その感動を伝えたくて、近所に住んでいるお友達のモンちゃんに連絡すると、話が弾み、それから二人で星を見ることになった。時計はすでに1時を回っている。

お互い準備をして公園に集合することにした。S子もいっぱい着こんで、レジャーシートに毛布、手袋、ホカロン、星座盤、方位磁石、懐中電灯、双眼鏡を持って公園に行った(S子の家の前は、広場のような公園になっている)。そこへ、モンちゃんもやってきて、レジャーシートの上に毛布を敷いて、その上に毛布をかぶり、二人で寝ころんだ。

「うわぁー、天然プラネタリウムだぁ!」と叫びながら、二人ともかなり興奮している。静まり返った公園に二人のキャッ、キャッ、騒ぐ声がこだまする。時計を見ると、ちょうど2時になろうとしている。

いい年をした娘が二人、寒空の中、しかも、夜中の2時に公園で寝ている姿は、側から見ると、かなり異様な雰囲気かもしれない。

S子は、星座盤と方位磁石で方角を合わせ、目の前の星座と比べる。モンちゃんは、ウォークマンなんか持ってきていて、〝宗次郎〟の曲を聴きながら、「こりゃーぁ、いいわ」と気分に浸っている。

オリオン座とシリウスぐらいしか知らないS子にとって、目の前に広がる星々は、すべて未知なるものだった。

まず、真正面のオリオンを手掛かりに、その周辺の星を探していく。

〝冬の大三角形〟、ベテルギウス、プロキオン、シリウスはすぐ見つかった。その後、あれがアルデバランだ、いや、こっちがそうだ……なんて言い合っていると、ある瞬間忽然と、ぎょしゃ座の五角形が認識できた。最初は、距離感がなかつかめないんだよね。五角形がわかると、ふたご座のポルックス、カストル、おうし座のアルデバランを見つけるのも、そう時間がかからなかった。ぎょしゃ座とプロキオンの間には、ひときわ輝いて木星が見える。点々とごま粒のように、プレアデス星団もヒアデス星団も肉眼で見える、見える。

だんだん感覚がつかめてきたら、星空に古星図のイラストが浮かびあがり、それぞれの星が言葉を語り始める。二人とも、「すごいねぇ!」と感動するばかり……。

「ねえ、いつの間にか、かなり星が移動しているよ」ふっ、と我に返って、時計を見ると3時30分を回っている。「うひゃ、1時間30分も星を見てたってわけ?」その時間に驚いて、急に寒さを感じた二人は、今日のところは、これで引きあげることにした。

「ねえ、今度さぁ、こたつでも持ってきて、一晩中、見ていたいね」とモンちゃん。「うん、コーヒーなんか飲みながら……」とS子。きっと、この二人のことだから、やるだろうなあ……。しかし、真夜中の公園でこたつに入って、寝ころんで星を見ている姿って、想像するだけで笑えるね。

S子

㊟ 夜、外に出るときは暖かくして出ようね。帽子やホッカイロも忘れずに! ただみんなの場合は、あまり遅い時間にならないように気をつけてね。(S子は別格だから…)

仲よしのモンちゃんとS子▶

ACT. 4

迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし

こっち
こっち
ピョン
ピョン

あ

くら

どうしたの？

ここを
降りるしか
ないの？
わたしは
空飛べない
のよ
大丈夫
一緒に
飛んで
あげる

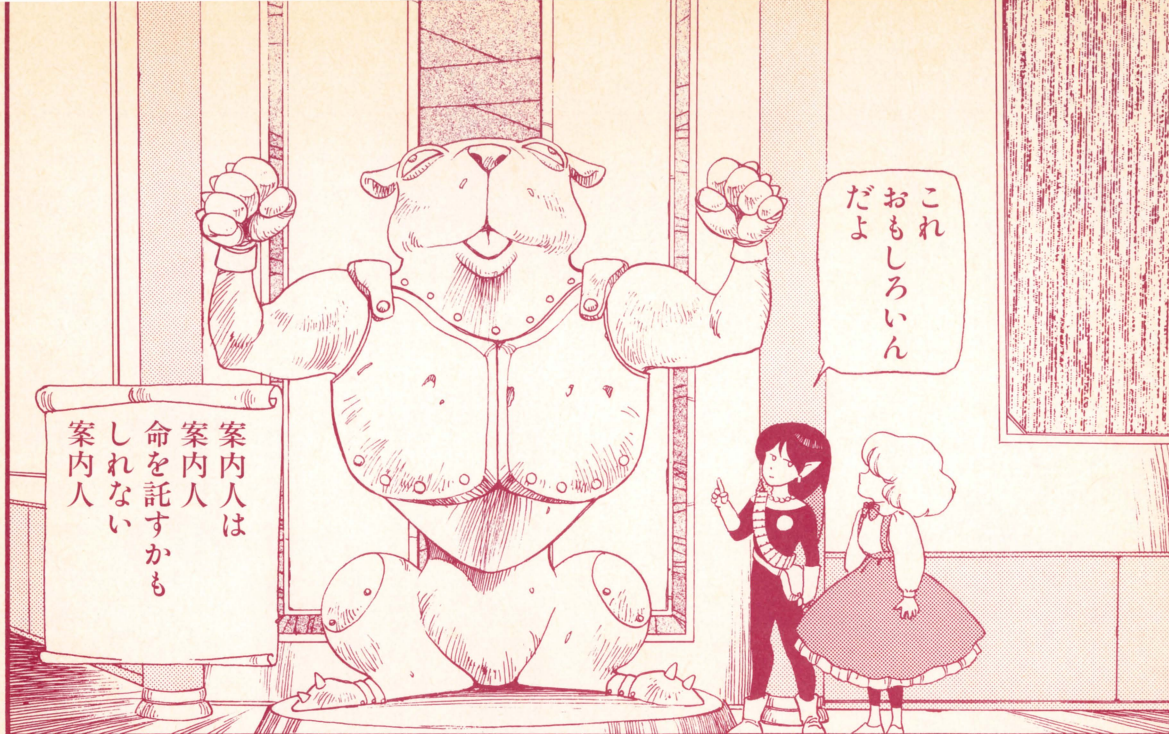
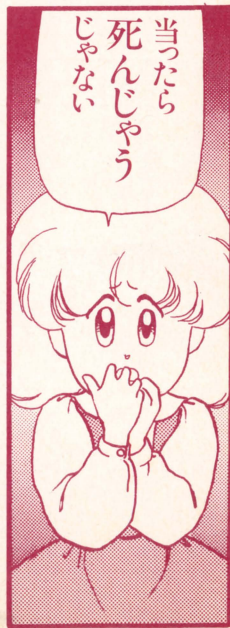
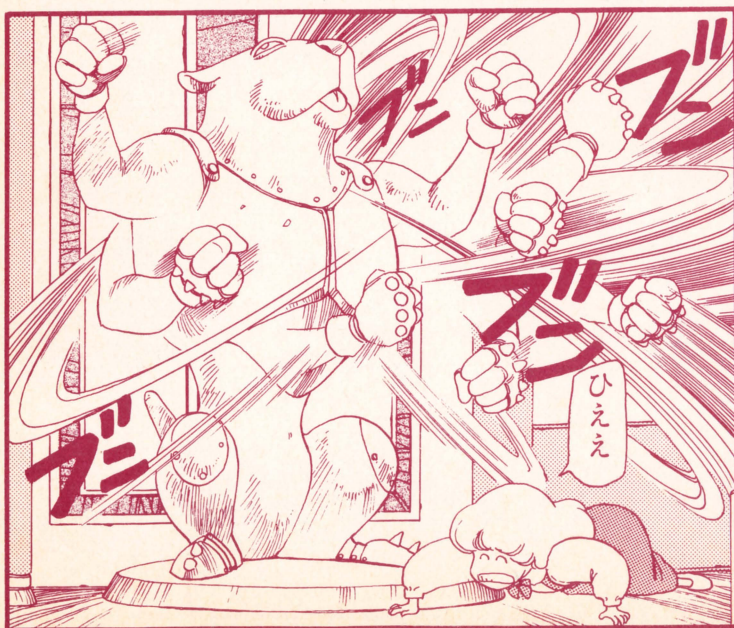
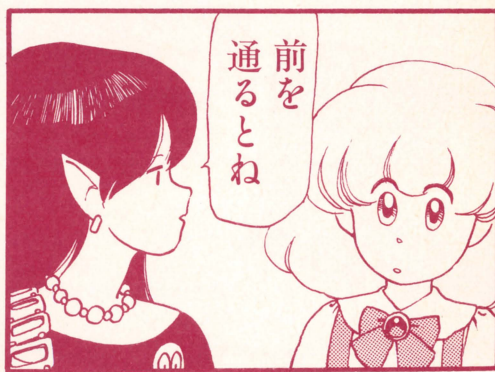
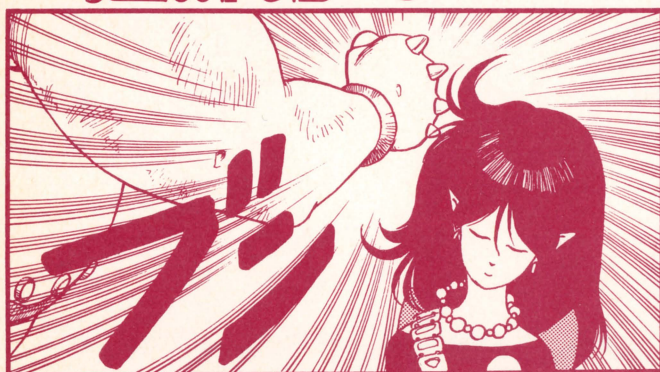
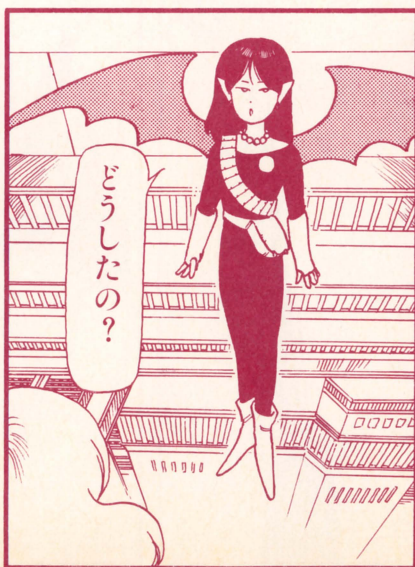
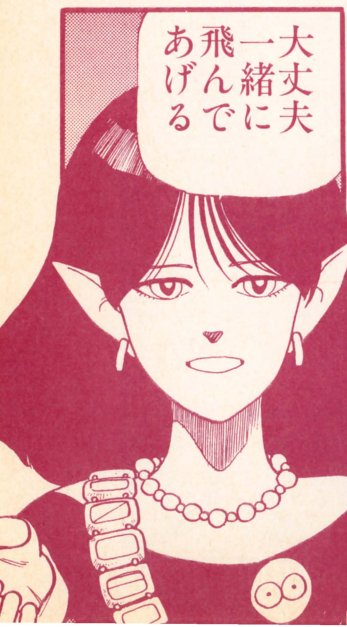
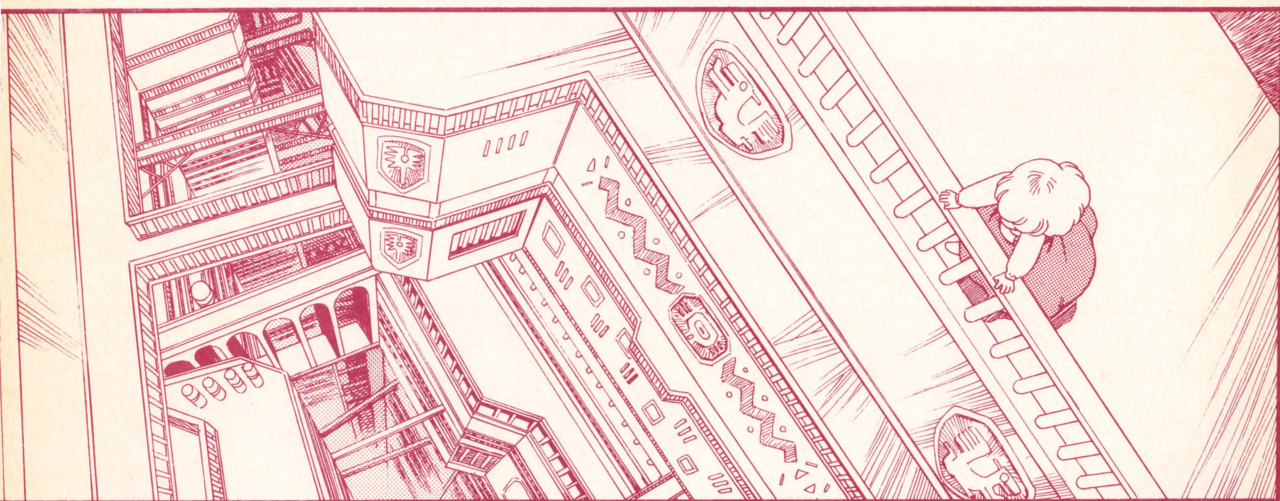
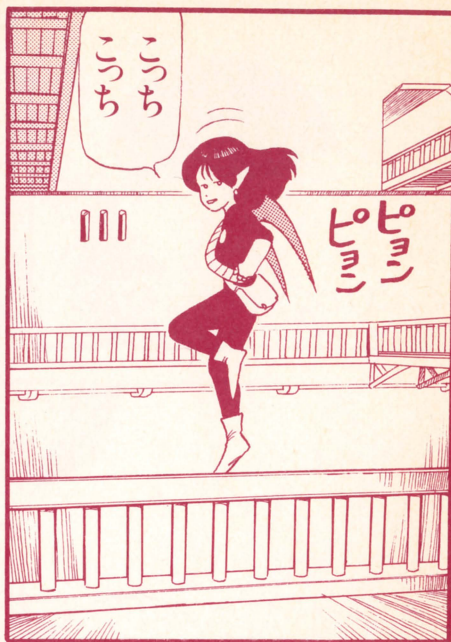
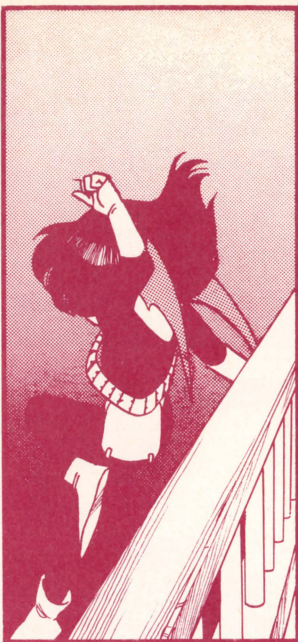
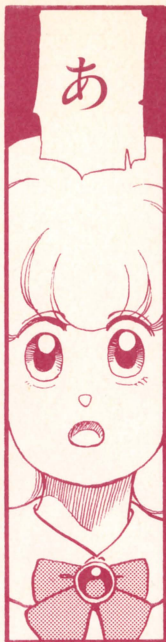
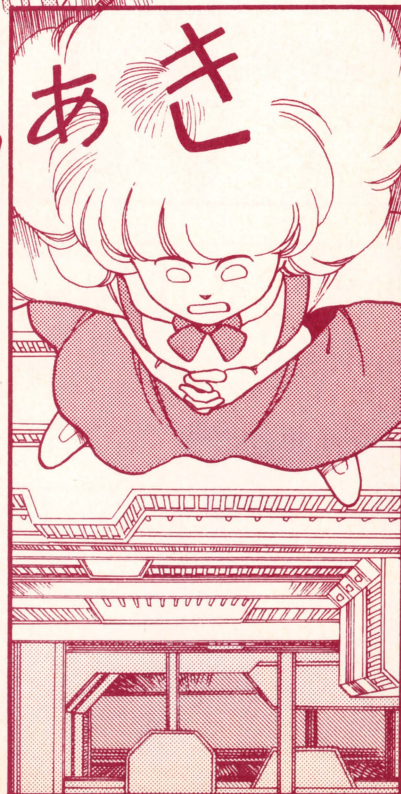
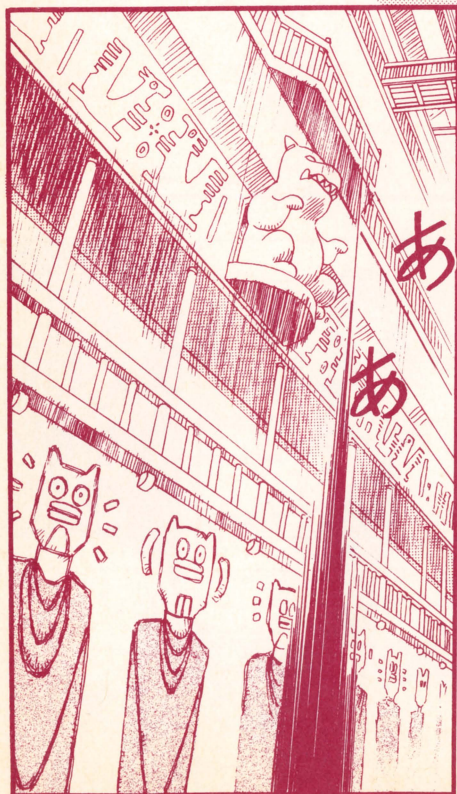
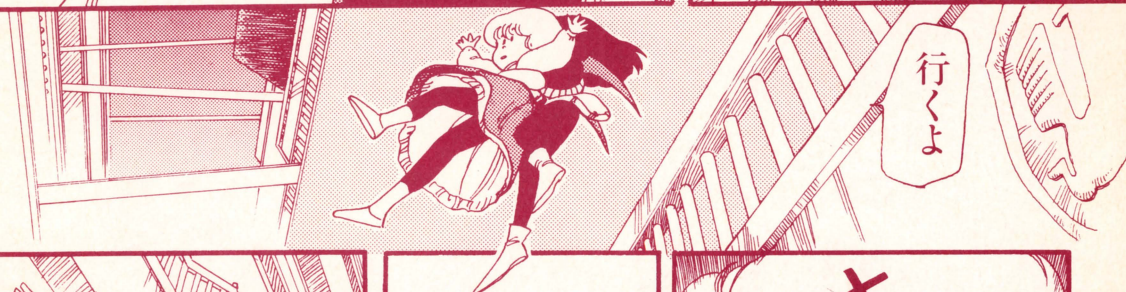
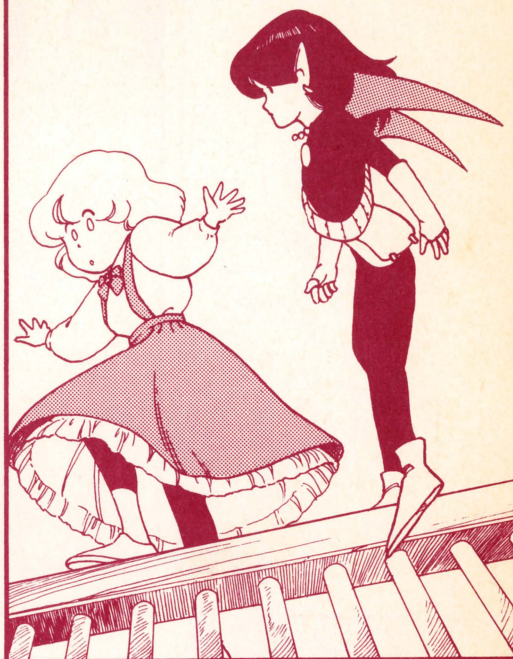
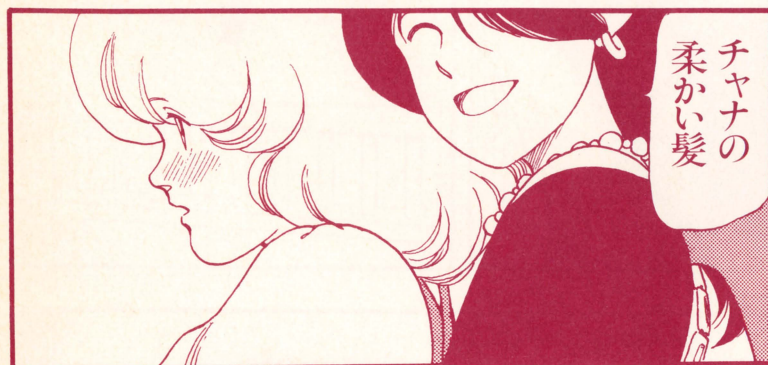
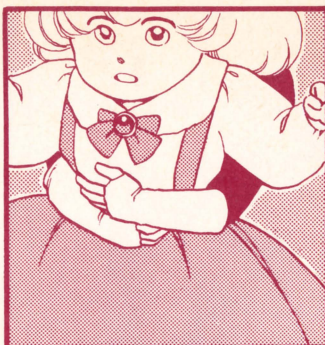
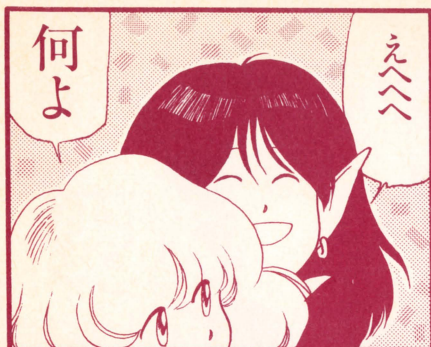
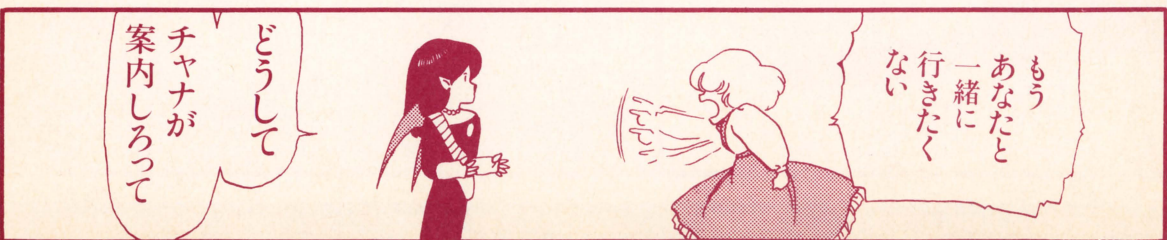
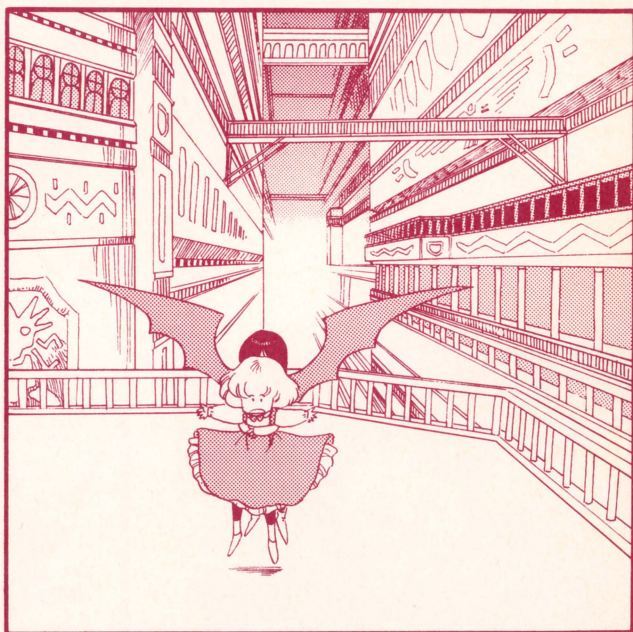
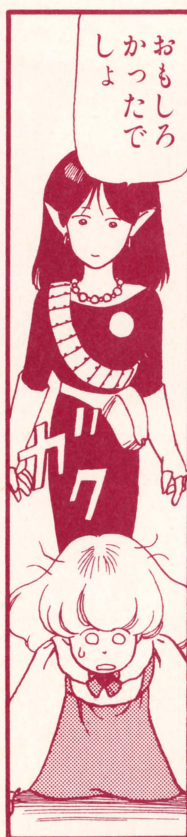
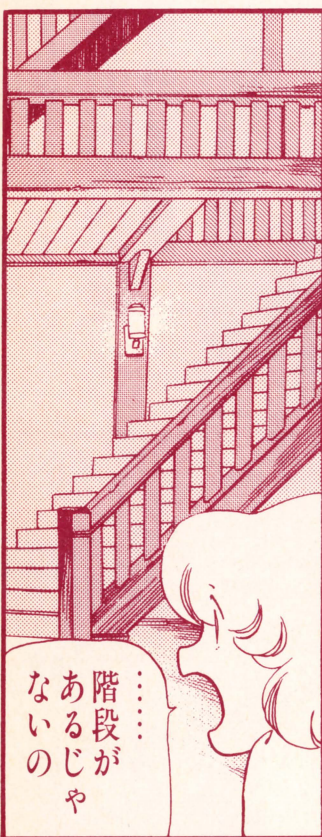
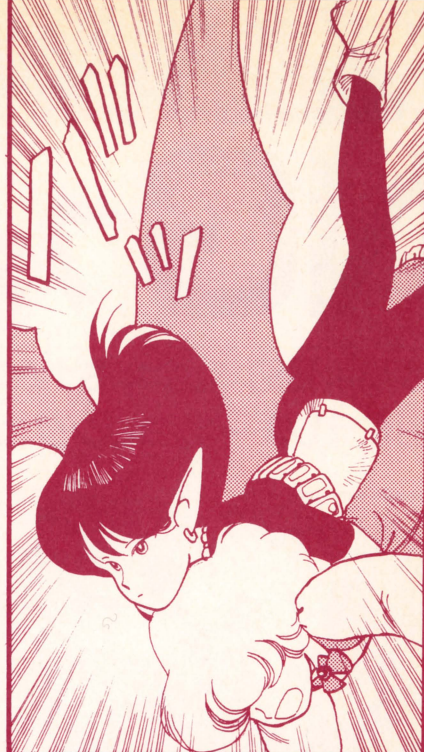
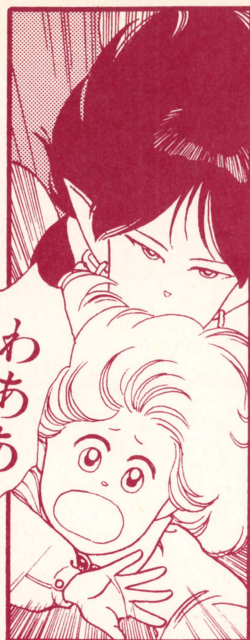
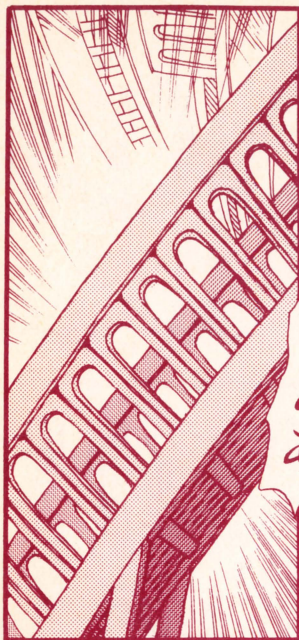
えへへへ
何よ
チャナの柔かい髪
行くよ
きあああああ

グィーー
わあああ

ヌル

おもしろかったでしょ
ガク

……階段があるじゃないの

もうあなたと一緒に行きたくない
どうしてチャナが案内しろって

NGフォーラム

いよいよ1990年。今年もナムコニュースをビシビシッとお伝えしま〜す。ヨロシクねっ!

NEWS

第3回'89年度ゲーメスト大賞『ワルキューレの伝説』が大健闘

アーケードゲームのファンにはお馴染みの月刊誌『ゲーメスト』。この雑誌の読者が人気投票によってその年の人気ゲームを決める『ゲーメスト大賞』も今回で3回目となりました。ナムコの成績やいかに…とドキドキしながら授賞式に出席したら、お〜、『ワルキューレの伝説』が、みごと銀賞(2位)に輝きました。さらに、ベストVGMやベストキャラクター賞もワルキューレが獲得。そして『ウイニングラン』も編集部特別賞をいただいた。持ちきれないほどの楯や賞状、賞品などを頂いて、感謝の気持ちでいっぱいです。今年は大賞目指してがんばらなくっちゃ。

第三回　ゲーメスト大賞記念パ

やったわ

感動!

▲後列中央の女性とメガネくんがナムコ代表。前列右から2番目のカップの人が大賞を獲ったんだ。それは『テトリス』。負けたぜ!

おめでとう

▲12月4日、九段会館にて。「ありがたや〜」

NEWS

『おぉっとどっこい!』たけしさんもユーノスに挑戦

日曜日のお笑い玉手箱「スーパージョッキー」(日本テレビ系11/19放送)で、ビートたけしさんが『ユーノスロードスター・ドライブシミュレータ』に挑戦してくれたよ。

本当にユーノス(マツダ)に乗っているみたいなこのシミュレータ。最初に試乗した軍団のつまみ枝豆さんは、「こりゃすごい。殿、面白いですよ!」と興奮気味。そしていよいよたけしさんが挑戦。さすが、ハンドルさばきはなかなかの腕前だったよ。途中、コーナリングで「おぉっとどっこい!」(使える下町語)と言ったかどうかは不明?!

▲すっかりレーサー気分で運転しているのは、つまみ枝豆さん:写真提供　日本テレビ

NEW DISK

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2『バーニングフォース』2/7発売!

楽しい音楽情報、のがすなよ!

今月もゴキゲンなサウンドを紹介しよう。『ワルキューレの伝説』で好評を得たゲームサウンドエクスプレスシリーズ。早速Vol.2が出るよ。いよいよお待ちかねの『バーニングフォース』だ。自信のサウンド、じっくり聴いてくれよ!!

まだ「スペースファイター」になれないキミ!サウンドで気分をもりあげてネ!

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2
『バーニングフォース』
発売元:ビクター音楽産業㈱
CD:税込価格￥1,500(VICL-15001)
CT:税込価格￥1,300(VITL-13001)

▲3D・CGによるエキサイティングなコズミックバトルが体験できるよ!

NEWS

EXPO'90 「花の万博」にナムコの大型施設が登場するよ!!

いよいよ目前に迫る「国際花と緑の博覧会（花の万博）」。なんと、ナムコは大型アミューズメント施設を出展するよ!! しかも内容はアクティブシミュレータ「ギャラクシアン」や「ドルアーガの塔」だっていうんだから、今からムズムズしちゃうよね。ん〜、どんなかなあ、早くプレイしたいよ〜ォ。

4月1日から大阪で開催される花の万博。いち早くNG取材班がレポートしてくるから、詳しいことは次号で読んでね。

ラジアメ放送時間

局	曜日	時間	局	曜日	時間
北海道放送	日	24:00〜24:30	和歌山放送	土	24:00〜24:30
青森放送	日	23:00〜23:30	ラジオ大阪	月	20:30〜21:00
山形放送	土	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
東北放送	日	22:00〜22:30	山陰放送	日	21:00〜21:30
茨城放送	月	23:00〜23:30	西日本放送	日	22:15〜22:45
TBSラジオ	日	25:00〜25:30	南海放送	日	24:00〜24:30
新潟放送	土	23:30〜24:00	RKB毎日放送	日	24:00〜24:30
信越放送	土	24:00〜24:30	熊本放送	日	23:30〜24:00
北日本放送	土	22:30〜23:00	宮崎放送	土	23:30〜24:00
北陸放送	日	24:00〜24:30	長崎放送	日	21:30〜22:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	琉球放送	土	20:00〜20:30
東海ラジオ	日	26:15〜26:45			

12/10

in東京新橋 ヤクルトホール 第3回 ナムコ・ラジアメ '89クリスマスチャリティパーティ

●チャリティ総額25万4,881円&1ドル10セント。みんな、どーもありがとう!

新しい年の気分はいかが? ラジアメは、今年もがんばるからみんな応援してね。さて、昨年12月には恒例のクリスマスパーティがあったぞ。今回はその報告だよ。

今年のクリスマスパーティも笑いと感動、そして暖か〜い気分を届けてくれた。これなくしては、クリスマスとは言えない、という熱烈なファンのみんなは、寒風の中何時間も並んでくれたっけ。でも入れなかったお友だち、本当にごめんね。

今回は、ゲストにラジアメの母大橋照子さんや、お馴染みの嘉門達夫さん、オーダインの歌手くさかべまきさんを迎えて大いに盛り上がった。またゲストに負けず、歌自慢ではリスナーのみんなもがんばってくれたよね。最後は恒例のオークションとゲームミュージックコンサート。時を忘れてしまうほど楽しい一日でした。来年もまた、会えるといいね。

▲ベストVGMのワルキューレ作曲者のヒロベーだじょ。今回もコンサート盛り上がったネ

▲歌自慢1位、おめでとー。ベラボーにおもしろかったぜ 賞品のCDラジカセでますます腕をみがいておくれ!

▲「リスナーのみなさんと、こんな楽しいひとときを過ごせて…しあわせだなぁ〜って…」じわっ、しんみり、のラストシ〜ン

▶嘉門さん

連載第4回

「通信機能」について

オーエス

ナムコの技術(ハイテク)がギッシリ詰まった教養講座

※O S(オーエス):Operating System(オペレーティング・システム)の略。コンピュータのハードウェアを制御する働きをする基本的なプログラムのことで、ユーザーとパソコンとの間に立って、基本的な処理を代行する必要最低限のソフト。その意から、読者とナムコゲームをつなげる、ハードウェア基礎講座のタイトルとしました。

よし、次のシケインで勝負だ。セナの気持ちがわかるなあ。仮免ののそに負けてたまるか、私はペーパードライバーだぞ! 慎重に、シフトダウン…、やったァ、抜いたぞ。アイム チャンピオン!…おっと、私としたことが、つい興奮してしまった……。

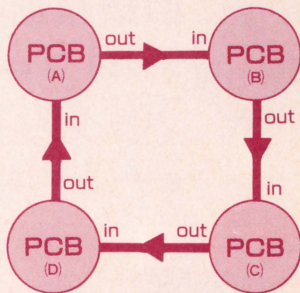
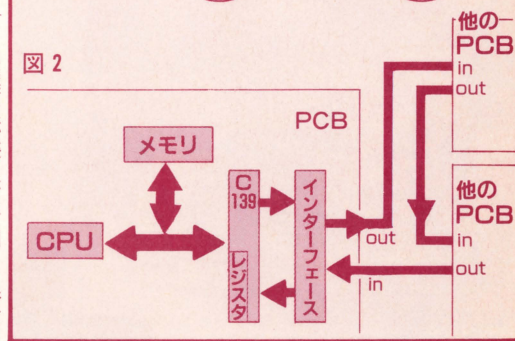
それにしても、『ウイニングラン鈴鹿GP』は実に燃える。ギャラリーも盛り上がるしね。これもすべて、『ファイナルラップ』以来、ナムコが業界初で導入した「通信機能」のおかげなんだ。

各筐体のPCBを連絡

というわけで今回は、マルチプレイヤー・ゲームに欠かす事のできない〝通信機能〟について説明しよう。

『ファイナルラップ』とか『ウイニングラン』などのゲーム筐体をよく見ると、細い線で各筐体が接続されているのに気が付くはず。この線というのは、オーディオ用のピンプラグコードでできていて、(これは、切れた時すぐどこでも手に入るように、なんだけどね)各筐体の中にあるゲーム基板に接続されている。この線を通って、自分の車の位置、他車の位置、順位等、ゲームに必要な情報が往き来しているんだ(図1参照)。

その仕組みについて詳しく説明すると、まずPCB(A)は自分が管理しているAの車の情報をPCB(B)に向けて送信する。PCB(B)はこれを受信して、自分のメモリの中にAの車の情報として保存する。次にPCB(B)は今受信したAの車の情報を、PCB(C)に向けて送信する。PCB(C)はここでAの車の情報を受信する。同じくメモリに保存するとともに次のPCB(D)に送信する。PCB(D)も同様に受信、保存して、PCB(A)に送信する。

図1

ここでPCB(A)が送信したAの車の情報がPCB(B)、PCB(C)、PCB(D)を通って再びPCB(A)に戻って来た。これをまたPCB(A)が送信すると、今の車の情報が、このループの中をぐるぐる回り続けてしまうね。そこでPCB(A)はこの用済みとなったAの車の情報を消してしまい、PCB(B)には送信しないんだ。

以上PCB(A)とAの車の情報の説明が長くなったけれど、同様にしてPCB(B)は車の情報をPCB(C)、PCB(D)、PCB(A)に伝送する。PCB(C)、PCB(D)からも、Cの車、Dの車の情報を流す、といった具合。こうすれば、各PCBには各車の情報が揃い、ゲームが進行することになるんだ。

ここで、リアルタイムでスムーズにゲームが進行するためには、ベラボーな通信の速度が必要になるのはわかるだろう。通信の速度は、1Mbit/sec、または2Mbit/sec、通信データは、データ(8bit)+コントロール(1bit)で9bitとなるんだ。

図2

実際の転送方法は、図2を参考にして説明しよう。C139というカスタムーCの内部にあるレジスタに、ゲームに必要なデータを書き込み、インターフェイスを通して、外部(他のPCB)と通信を行うんだ。転送情報には、テストモード、アトラクトモード、コイン待ち、ゲーム終了などのゲームに関する情報等もあるんだよ。

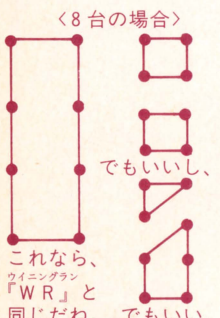
全国ネットのマルチプレイ

ところで、通信機能の筐体にはマスターというものが存在せず、2台から、トータルして最大8台までが自由に組み合せられるんだ。

だから、例えば、

なんてふうにもできる。

将来的には、このC139のカスタムICを使い、電話回線、無線等を通信の媒体として考えれば、全国ネットのマルチプレイヤーゲームも可能になるのだ。例えば、家にも居ながらにして、「ファミスタ全国大会」第1回戦は北海道VS沖縄、とか、各県代表のレーサーによる「F1選手権全日本GP」(でもこれは、各家庭にコクピット筐体が普及してないとできないんだけど)とかも、夢じゃないってことなんだ。

ただ、現在の電話回線では、電気的仕様に無理があるため、まだ不可能。だけど、NTTが2015年完成をメドにしている、光ファイバーによる電話回線(高速・広帯域統合網)ならば、それも可能となる。でも、あと25年もかかるんだなあ……。うー、バック トゥ ザ フューチャーしたい!!

前号のOS『Q&Aコーナー』で、ごめんなさいが一つありました。Q4、システムIIの音源についての答えが、一部違っていたので、ここで今一度お答えします。

まず、システムIIのサンプリング周波数ですが、MAXが42・66キロヘルツで、その範囲内で自由に設定できます。8メモリ(PCMデータ)は、8bitの場合8Mbit、12bitの場合は12Mbitとなり、システムIとIIは同じ方式ではありませんでした。

——とまあ、誤った解答を載せてしまい、読者の皆さん、並びにスポンチョ教授にも大変ご迷惑をおかけして申し訳ありません。どうぞお許しを。

REN*AI したい

今年も静かに近付いてきた。２月14日、聖バレンタインデー。

〝女の子から男の子に愛を告白できる日〟が、いつしかデパートや菓子店の大イベントになってきて……。

でも、２月14日を甘くみてはいけない！

この日をうまくクリアできるかどうかが、今後の展開にかなり影響を与えるのだ。

大事な場面でコマンドを選択する時のように、慎重に、かつ大胆に。

バレンタインを乗り切って、みんなREN♥ＡＩしようぜぃ!!

春はもう、そこまで来ているぞ。

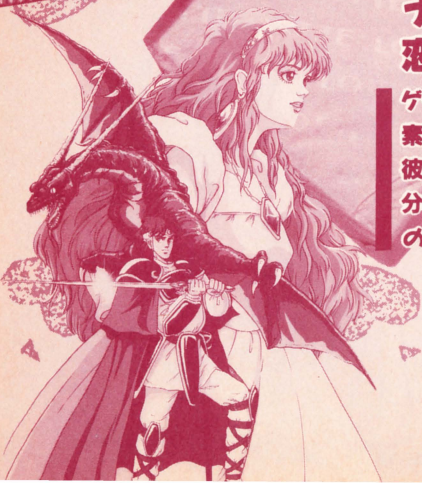
2.14 ゲーム少年（ボーイ）って、もてないの？ バレンタインアンケート

ゲーム少年（ボーイ）だって、恋愛してるぜ。
NG編集室は読者に対し、
バレンタインアンケートを実施。
ちょっと気になる、他人（ひと）のこと。
まとめて、集計結果の発表！

ナムコゲームにみる恋愛タイプ分析

ゲームに出てくるキャラクターたちにも、
素敵なカップルが多い。
彼らのラブストーリーをたぐって、
分析してみよう。
のそとS子もホンネを語ってくれている。

PRESENT

いつも明るく愉快（ときどきオマヌケ？）なS子から、愛のこもったバレンタインチョコプレゼント。早いもん勝ち！

ゲーム少年(ボーイ)って、もてないの？ バレンタインアンケート

あなたは去年のバレンタインデーにチョコレートをもらいましたか？

YESと答えた人が37人、NOが26人。過半数の人がチョコをもらっています。数は、1～2個が圧倒的。多くもらえばいいってもんじゃないからネ。

そのうち、本命の子からもらったという人はたったの9人。28人が義理チョコでした。世の中はけっこうキビシイのだ。

もらった時の気持ちを教えて？

●チョコは大好きだから、うれしい！
●最高!!
●母ちゃん、妹、おばちゃんにもらった時はなんとも思わなかったけど、後輩の女の子♡からもらった時は、やっぱりVERRYうれしかった。
●姉キからのものとわかってても、やっぱりありがたみがあった。
●やっぱりもらえない時よりはうれしい。
●ラッキー!!

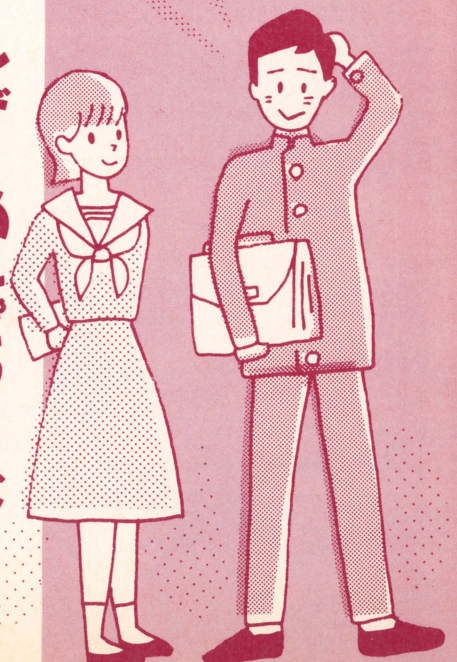
●家族からもらって何が楽しい。
●そりゃうれしいけど（3人からもらっても）、本当に好きな人は1人だから、残りの2人への返事が困った。
●一瞬〝エッ、僕ってそんなにもてたっけ？いやまて、これは義理なんだ〟と考え込んでしまった。

……などなど、反応はさまざま。でもやっぱり、うれしいもんだよね。ちなみに、不幸にももらえなかった人は――、

●（義理チョコはもらったんだけど）やっぱり好きな人からもらいたいです。
●ほしい。かわいい子から。
●やっぱりもらいたかったんじゃないかなあ。
●モチロンもらいたいです。やっぱり好きな子から…かな？

バレンタインデーのエピソード

●その昔、バレンタインデーに板チョコを10枚ほど買ってヤケ食いし、**鼻血**を出してぶっ倒れたことがある。
●小学校の時、ある女の子が男の子に渡そうとして、男の子が断ったら女の子は泣いちゃった。ちょっとカワイソーだった……。
●「ホワイトデーに、なんかくれるんやったらチョコあげる」って言うコが数人いたので、そういう約束をした。いざ2月14日、**予定外のコ**がくれた。それがなんと、〝好きな人〟やったんやなァ～。うれしかったわー。
●僕が小学二年の頃、Hさんが僕にさり気なくチョコレートをくれた。そして僕は3月14日に、暗い中をHさんの家まで走っていき、お返しのホワイトチョコをあげた。もうあれから6年近くたった。Hさんやみんな、どうしてるかなあ。
●ぼくの友人は、**昔男の子**からチョコをもらった。複雑な心境だったそうです。
●それはおととしのバレンタインデーのこと、彼女からもらったチョコをそのまま友だちにあげてしまい…、見事に別れてしまった。ちくしょ～～～。
●中学の時、本命チョコレートをくれた彼女が、高校生になったら**グレていた**。
●バレンタインデーの最大の思い出は、女の子が2人で来て、「私のをもらって！」と、責められたこと。あの時は、怖かった……。

㊙テク…バレンタインデーの日、心に余裕のある人は、クラスの男の子の〝顔ウオッチング〟をしてみよう。希望を持った顔、つらそうな顔、バラエティに富んでいるぞ。しかもバレンタインデーが近くなると、何かと目立とうとするやつが現れるのもチェックポイントだ。

Q 去年のバレンタインデーにチョコレートを何個もらいましたか？

個数	人数
1コ	♡♡♡ 12人
2コ	♡♡♡♡♡♡ 15人
3コ	♡♡ 2人
4コ	♡♡♡♡ 4人
5～8コ	♡♡ 2人
9コ以上	♡♡ 2人

3・14ホワイトデー大作戦

バレンタインデーがある限り、ホワイトデーがついて回る。チョコをたくさんもらった人ほど、今度はお返しが大変だ。

ホワイトデーに何かお返しをしましたか

YES9人、NO16人。あらあら、結構怠(おこた)っている人もいるようですね。何をあげたかというと――、キャンディが5人、クッキー2人、チョコレート（これはホワイトチョコかな）2人。その他にビスケット、ケーキ、マシュマロ、ペコちゃんキャンディ、カセットテープ（彼女の好きな曲を録音してあげたのかな?）。愛を贈りました！ なんてキザなヤツもいたぞ。

「あげなかった。だからフラれたのかも……」なんて人も。〝義理〟は、マアどっちでもいいけど（ただしお返ししなければ、来年からはこないでしょう）、本命のコからだったら、絶対お返ししようね。何でもいいんだよ、心のこもったものなら。「一緒に行こうよ」って意味で映画の前売券なんてのも、エライ！ すでにこの面はクリア、次のエリアへ進んだも同然だもんね。

Q ナムコの女性キャラクターで好きなものは?

キャラクター	人数
ワルキューレ	16人
カイ	15人
アルテミス	9人
モモ	7人
アリス	4人
ひろみ(バーニングフォース)	3人
セリア姫	3人
みゆきちゃん	2人
コアクマン	2人
S子さん	2人

みんな、REN♥AIしてる?

現在、好きな人がいますか?

テレながら、YESと答えてくれた人が37人、NOが24人。片想いか両想いかはわからないけど、かなりの人が、今、恋愛してるんだね。

好きな子からチョコをもらって、その後も「おつきあいしてる」って人は約30%。その人たちは、片想いから両想いになって、「HAPPY」な交際が続いている。バレンタインデーって、スゴイことだよ。バレンタインデーって、大きな〝チャンス〟。これをものにしない手はないぞ!!

とにかく、〝誰かを好きになる〟って、すっごく大切なことだよね。ドキドキしたり、うれしくなったり、つらくなったり……。いいことばかりじゃないけれど、でも、たくさんの人を好きになったり、ふられたりしてる人って、とってもキラキラしてる。人に対するやさしさとか思いやりが、自然に生まれてくるんだ。

そして「おつきあい」してると、あらゆる環境を二人の目を通して見るわけだから、さまざまなものの見方や、自分と違った価値観を学べる。受験とかつらい時期も、励まし合って、乗り切っていけるよね。

そしていつか、ジグソーパズルの1ピースみたいに、ピッタリと合う人が現れる。今すぐかもしれないし、すご～く遠い未来かも知れない……。REN♥AIは、その時のための大切なLESSONなんだ――。

NG読者の好きなチョコレートは?

一番人気が「ロッテのVIP」。工藤静香の人気もさることながら、気品ある甘さは最高級!? 次いで、みやざわぁう、の「**キットカット**」。昔からあるけどおいしいよね。「チョコレートは、メ・イ・ジ」とウインクも人気上々。チョコレートとアイドルって、切っても切れない間柄なのかな。

他には――、ロッテ**霧の浮舟**、**森永ぬーぼ**、**ロッテクランキーチョコ**、**小枝チョコ**、**エアーインチョコ**、**チロルチョコ**、**たけのこの里**、**きのこの森**、**コアラのマーチ**（「コアラの森」なんてキモチワルイことを書いた人もいた）、**マーブルチョコ**、**トランスフォーマーチョコ**、**ビックリマンチョコ**、**北海道ホワイトチョコ**、etc.……。「本人のお手製に決ってるじゃないか!!」なんてのもあったのだ。

バレンタインデーに一言

- ●2月14日は、男がチョコレートを一番買わない日に違いない（いや、逆かも）。
- ●もらえない男にとっては残酷な日。
- ●男子校には関係ぬぁ～い。
- ●兄キ！ 甘い物が苦手だ、たくさんもらいすぎた、と言って、オレに処理させるのはやめてくれ。自分でもらったものは全部自分で食え!!
- ●お菓子屋の陰謀だっ!!
- ●バレンタインデーのバカヤロー！
- ●チョコレート、もらえりゃ天国、ダメなら地獄。
- ●やっぱりいい日です♪ 来年も楽しみ――。

PRESENT

S子からのバレンタイン愛のチョコレートプレゼント

NG読者のみなさんコンニチワ！ S子よ。いつも、ロケーションの取材なんかに行くと感じるんだけど、NG読者のみんなって、ちょっと引っ込み思案でシャイな子が多いのよね。それでいて、根はとってもマジメで優しかったりするからたまらないの。「荷物持ちましょうか?」「S子さん、カメラのキャップついてますけどいいんですか?」なんて、結構細かいところまで気がついてくれたり……。そんな何気ない優しさに触れると、S子お姉は、すぐ感動して、「コイツら、いいとこあるなぁー」なんて思い、取材の疲れも吹っ飛んじゃったりするの（単純なワタシ）。

今回は、そんな愛すべきNG読者のために、日頃の感謝をこめて、ちょっとがんばってチョコを作ってみようかな?って思っています。なにしろ、オタンコS子のことだからどんなものが出来るかわかんないけど、心だけはこめるから…それだけは確か!! どうか、S子の愛、うけとめてちょうだい!!

とゆーわけで、S子からチョコをもらいたい人は、いつもの宛先で、「S子のチョコがほしい」係までハガキを送ってください。先着10名様にS子の愛がこもったチョコレートをお届けします。お楽しみに。

ナムコゲームにみる
恋愛タイプ分析

ビデオモニターの中で、巨大な魔獣を相手に戦う若きHero(ヒーロー)。その影には、囚(とら)われの身で彼を待つ美しきHiroine(ヒロイン)がいる。彼らの織りなすLove storyは、ビデオゲームの域を越え、甘美な調べとともに、ドラマチックにシーンを盛り上げている。

そんなナムコゲームの恋人たち。彼らの恋愛を学ぶべく、代表的な恋人たち３カップルの恋愛タイプを分析してみました。

身分違いの結ばれぬ恋
『ドラゴンバスター』のクロービスとセリアの場合

ローレンス王国第二王女のセリア姫と、王国親衛隊長第一子のクロービス。幼い頃から一緒に過ごすことの多かったふたりは、年もひとつ違い。仲の良い兄弟のように、宮廷の中で遊んだ。

月日は流れ、それぞれに成長したふたり。輝くばかりに美しいセリアは、王女としての気品と教養を身につけ、クロービスは、父を越えるべく剣技を磨き、王国への忠義を尽くした。城へ出向く時、クロービスの胸は高鳴り、足も速まった。セリア姫に会えるかもしれない……。

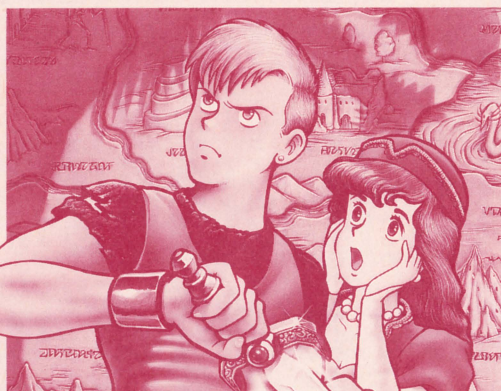
「セリア」という名前を聞くだけで、胸がときめく。むろん、身分の違いはわかっている。気持ちを伝えることはないだろう。会えない日が続くと、勢い剣に打ち込まざるをえない。そう、クロービスは、セリアを愛していた。誰に打ち明けることなく、ずっと心の中で想っていた。だから、グレートドラゴンが、王女の身を守ろうと立ちはだかった父のセリアズを殺し、愛するセリア姫を連れ去ったと知った時、怒りと悔しさで、体の震えが止まらなかった。

――クロービスは、ドラゴンを倒すために旅立った。名誉のためでも、国王に頼まれたからでもない。一刻も早く愛するセリアを助け出し、彼女が幸福に過ごせるよう、邪悪なドラゴンを倒さなければならない。

生きて戻れることが不思議なほど、危険な旅。しかし、クロービスには何のためらいもなかった。そして、愛の力はついに奇跡を呼んだ。ドラゴンを倒してセリア姫を救い出したのだ。

王国に再び平和が訪れ、「ドラゴンバスター」の称号をクロービスは与えられた。しかし、この称号がいったい何になるのか。彼にとって、魔物と戦っていた時が一番幸せだったのかもしれない。セリアへの愛を全身に充たして、我が命のすべてを賭けて戦えたのだから。ドラゴンを倒した時、愛も終わった。クロービスはこの時、彼女へのもっと深い気持ちに気づいてしまったから。

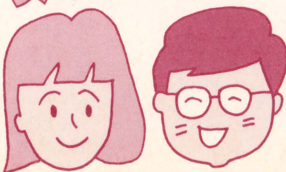
セリア姫は、やがてどこかの王子と結婚し、王国を継ぐ運命(さだめ)。どんなに愛し合っていても、これから先、決して人生を共にすることはできない。身分が違うのだ。なのに、このまま姫のそばに仕えるのはあまりに辛(つら)すぎる…。

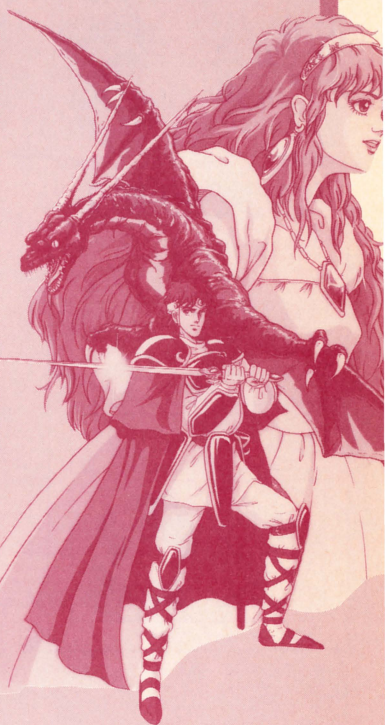
クロービスは、王国を後にした。また冒険を求めて旅に出よう。セリア姫への愛をこれからもずっと、胸に秘めたままで。

永遠の時を越えて想いを遂げた恋
『ドラゴンスピリット』のアムルとアリーシャの場合（ロイとミリアの場合）

アムルとアリーシャも幼なじみ。父親同士が親しい友人だった。だからアムルの父スコットが死んだ後、アリーシャの父のラオス国王は、彼を自分の息子のように慈しみ、ふたりは兄妹のように一緒に育てられた。

いつしかお互いに、魅かれてゆくアムルとアリーシャ。しかし、二人はすでに遠い過去でめぐり会っていたのだ。

――遥かなる時を遡(さかのぼ)る。魔王ザウエルと太陽神アーリアが戦う中、全滅した村に生き残った孤児ミリアは、ラフィエル族のロイの父に助けられ、ふたりは兄弟として育てられる。ミリアはロイを慕い、ロイはミリアを慈(いつく)しんだ。日ごとに美しく成長していくミリア。

S子とのその
男の子のホンネ　女の子のホンネ

Ⓝ セリアとクロービスは可哀そうだね。
Ⓢ でも、ここまで来たらセリアは、身分も財産も捨てて“駆け落ち”すべきよ！　ゲームの中なんだから、それくらいできてもいいのに。〝駆け落ちアイテム〟とかあってさ。
Ⓝ S子さんは**駆け落ち**に憧(あこが)れてるの？（笑）
Ⓢ ウ、ウン、そうねえ。だってドラマチックじゃない。
Ⓝ 僕は、敢(あ)えてそうしなかったクロービスに、**男の美学**を感じるな。近頃、未練がましい男が多いじゃない。ここまでできるヤツってステキだよ。のそもちょっと憧れちゃうな。
Ⓢ そういうもんかしら？
Ⓝ だから、それに比べるとアムルは、ちょっと軟弱な気がする。
Ⓢ あら、女の子にとってこういうハッピーエンドって、ほんと、夢見ちゃうわ。

ロイはいつしか彼女を愛していた。
しかし、その想いを告白する日も待たずして、ザウエルの毒牙にかかり、爆発した建物の下敷きになったミリア。14歳の短い命を閉じた。
「嘘だろう、ミリア。目を覚まして……」
あふれる涙をぬぐおうともせず、ミリアの両肩を揺すっても、彼女は二度と目を覚まさなかった。
愛する者を殺された怒りと憎しみは、強い思念となって、ロイの額の赤い石に青いかげりを投じ、次の瞬間、彼は、悲しみのブルードラゴンに姿を変えた……。
——太陽神の聖剣を授り、死闘の末、ザウエルを倒した聖獣ブルードワゴン。すでにその姿はラフィエル族の若き長ロイに戻っていた。
しかしミリアは、もう帰ってこない。ロイは改めて、愛する者を奪われ、ひとり残されたさびしさをかみしめた。太陽神アーリアは、ロイに告げた。
「悲しみに立ち向かうことだ。そなたとミリアは時を越え、空間を越えて、永遠に結びついているのだから」
そして今、悲しい運命に前世では結ばれなかったふたりが、再びめぐり会った。それが、アムルとアリーシャである。
強い運命の絆で引き寄せられたふたりは、皮肉にも再び、ザウエルと死闘を繰り広げる。愛するアリーシャを救うため、ラフィエル族の血が流れるアムルにロイの姿が重なり、ブルードラゴンに姿を変えた。そしてザウエルを倒し、アリーシャをその胸に抱き締めた。
気の遠くなるほど長く、遠い時間と空間を越えて、ふたりはやっと結ばれたのだ。もう、離さない。二度と離しはしない。どんな過酷な運命が、ふたりを引き離そうとしても。

共に戦い幸福を勝ち取る、共働きタイプの恋

『ドルアーガの塔』のギルとカイの場合

政治に神託(神のおつげ)を重んじていた王家にとって、女神イシターに仕える巫女カイは、大変高貴な存在。神を敬い、礼節をわきまえ、誰にもやさしく接する心暖かなカイに、王国の若き王子ギルガメスが、恋心を抱いたのも不思議なことではない。もちろんカイだって、ちょっと無鉄砲だけど正義感にあふれ、困っている人を見るとほっておけない心やさしいギルを、いつしか深く慕っていた。そんなベストカップルのふたり。
しかし、突然の帝国の攻撃で王国は滅され、王子のギルとて奴隷にされて、塔建設の人夫として働かされた。そして、アヌ神の怒りで崩された塔の下敷きになって負傷したギル。カイは大切な人ギルを、必死に看護した。この時二人は改めて、お互いにとってなくてはならない存在になっていることを知ったのだ。
そしてギルが回復するのを待って、カイはイシターから授けられた魔法のティアラをつけ、塔へ向かう仕度をした。驚いてギルは止めた。不自由なこの身では、一緒に行くことさえできない。しかしイシターの命で、苦しむ人々を一刻も早く救いたいカイは、ドルアーガを倒しに単身塔へ乗り込んでいった。
だが、ギルが心配した通り、カイはドルアーガの魔力で、囚れの身となってしまった。恋人を失ったギルの嘆きは天上界のアヌ神に届き、アヌ神はギルに、勇気を力に変換できる黄金の甲冑を与えた。カイを救い出し、ブルークリスタルロッドを取り戻すため、黄金の甲冑を身につけ、ギルは旅出った——。
ドルアーガを倒し、また新たな冒険に向って、手に手を取って旅出つギルとカイ。愛と平和のために力を合わせて戦い、冒険をしていくのがピッタリのふたりだ。

(の)うん。そりゃあ誰だってこんなにうまくいけばいいって思うけど。でも、非現実的。99・9%ありえないでしょ、こういうの。
Ⓢん〜、少女マンガの世界みたいなところはあるわよね。
(の)その点ギルとカイは、すごく現代的。すぐ近くにいそうだね。こんなふたりって。
Ⓢそうそう。今流行のDINKSかしら(笑)。結婚したら、きっとうまくいくわね。たよりになるお嫁さんって感じ。
(の)ドルアーガの塔みたいな団地に住んでたりして…。
Ⓢ他の物語のお姫様って、さらわれるとただ助けに来てくれるのを待ってるだけでしょ。他力本願よね。でもカイって、自ら戦って行くじゃない、そこがエライ!
(の)すごく強そう。「イシターの復活」では、ギルなんて、召使いみたいに後に従えてる。
Ⓢのそは、カイみたいな子は好きじゃないの?
(の)そんなことないよ。すごくバイタリティがあって、自分から楽しいこととか見つけてきそう。そういうのって、魅力的だと思うな。
Ⓢ自立心があるよね。
(の)男が弱くなったっていわれるけど、女の子に気に入られようとして、やたらまめに調べたりとか、しすぎるんだよ。のそは軟弱な男の子に一言言いたい! 女の子の強さとかバイタリティを理解してあげれば、逆に男の子も余裕ができてきて、男らしくなれるんじゃないかな。
ⓈNGの読者には、そんな軟弱な人はいないわよ。
(の)まあ、結局ここに出てくる男の子って、みんなとっても純粋なんだね。初恋をそのまま貫こうとしてる。
Ⓢそうね。そういうピュアな気持ちを、大切にしてるのね。ところで、のその初恋の相手ってだあれ? ネ、教えて、教えて!
(の)S子さん、何で急にそんなこと聞くの。そんなのここで言えるワケないじゃない…(モジモジ)。
Ⓢワァー、のそったら耳まで真っ赤になってる。のそもほんとに純粋なのね!
(の)………。

元気新聞

★おたより・イラスト満載の

雑・貨・屋

今月の3コマ

キャキャキャキャキャ の巻

▲静岡県 nan（NG杯）

―1990年の夢― 究極のグルメ生活

今年こそはフォアグラをいただく。上野のたいまるから盗んだとんテキの調理法を死んでもキワめる。俺は究極の味を求め、道に落ちていたひやしあめドリンクを全部飲み干し、メッコールを一口飲んで気絶したほどの強者なのだ。今度、アルテミスをいただこうと思っている。ワルキューレも美味しそうだがやっぱり俺はアルテミスのほうがいい。MD版『フェリオス』は、カバーを板チョコ、基板はのりセンベエで作っていただきたい。そうすればおいしくいただける。ナムコさんのニューハードも早く食いたいので出してくれ。一緒に『ワルキューレ』でも出してくれれば自由軒のインディアンカレーにも勝る味を出す事であろう。期待しておるぞよ。松山じゅんのふれ合い宅急便。これじゃ夢じゃねーな。ケケケ、ハートのプラネタリウム!!

Ⓝ千葉県 T・O

ご注文のお料理は、ちょっとお時間がかかるかもしれません。今、ウニさんが、ディロスの丘に幻のスパイス「おまた」を探しに行っているところなのだ。ハードもハードでえんやらや。ところでハートのプラネタリウムって何なの？

NGのそ

ラジアメ クリスマスパーティについて

先日クリスマスチャリティパーティに行って来ました。とっても素晴らしかったです。（―中略―）私たちは2500人の中から抽選で選ばれたと聞きました。非常に腹が立ちます。なぜ全員招待してくれないのですか？ 入場料を取られたっていい。みんな来たいはずです。

㊍日野市 DEATH・FIGHTER

僕もできることなら全員を呼びたい。でも会場には定員があるし、抽選をやめて入場料をいただくというのも心が痛むんだ。神よ、私はどうしたらよいのでしょう。毎年悩んでしまう田井さんなんです。

ハムレットになってしまった田井凡人

名前がわかってよかった

のそさんこんにちは。私はNG32号の「ナムコドライブシミュレーションゲームの歴史」のページを見て「こっ、このゲームはっ!!」と思いました。あれは私がまだ2、3歳の頃のこと。某デパートで母と一緒にゲームコーナーへ入り、特に目に入ったのが『レーサー』だったのです。まだ忘れはしません。まだ小さくて、足がアクセルに届かずに母にふんでもらってハンドルを左右に動かしたことを。あれ以来ずっと、「あのゲーム機の名前は?」と思っていたのですが、どうもありがとうございました。やっと名前がわかってよかったです。これからも元気にがんばってください。

Ⓝ島根県 月夜の使者

いい話だなあ。僕も幼い頃を思い出してジーンときてしまった。こんなふうに人の心に残るナムコゲームでいたいよね。

NGのそ

▲大阪府 川堀舞（元気杯）

京都 キャロット気に入っちゃった

はじめまして。この間初めて京都のキャロットハウスへ行ってきました。すっごく楽しい所ですね。懐しいゲームがたくさんあって、うれしくなってしまいました。『ドラゴンスピリット』をPLAYしたところ、そのBGMに感動してしまい涙が出そうになりました。おかげでゲームの方は2面以降進めませんでした（腕のせいかな!?）。本当に今日は一日楽しくて、おかげで革の手袋をどこかに落としてきてしまったではないか!! どうしてくれるんだ!! 明日も行くぞっ!!

㊍京都市 VGM2を聴きたいっっ

急に乱暴になってしまった「VGM～っっ」くん、ぜひお友だちにも教えてあげてくださいね。 NGのそ

今月の怒

先月のクロスワードパズルの答え「げんきしんぶんたのしいな」or「たのしいなげんきしんぶん」……

ORだと――!

神経質なオイラはさんざん悩んだあげく2つ書くのは心が痛むんで、とうとう出さなかったというのに！ 友だちはオイラの「NG」を見てそぉ～っと出したらしい。アドレナリンが沸騰するぜ！

ちなみに
①元気な楽しい分身
②ブン太の死因元気なし
③現金な武士の身体
④下駄の紳士陰な気分、などあるよ。

▲熊本県 出るかっく犬

のそ

こんなにたくさんできちゃうものとは僕らも気づかなかったなあ。いやスゴイ。でも消去法で考えればわかるでしょ。実際ほとんどの人が正解だったし。考え過ぎはソンソン！ かっく犬くんはカルシウム飲むように。で、NG杯ね。

12月号ファンアンケートより

みんなの1990年の夢は、1位が受験に合格すること。2位がゲームをクリアすること。3位以下はいろいろで、何かを買うとかプレゼントや賞に当たるなどでした。夢のある夢ってのがなくてちと残念でした。のその夢？ うっ、それはヒミツだよー。てへ……。

▲東京都 シルベスター（元気杯）

交通・JR常磐線常陸多賀（ひたちたが）駅からバス10分、バス停から徒歩1分、もしくは常陸多賀駅から徒歩20分。

笑撃の ことわざ予備校

たくさん作品が届いたってのに、前号のおわびを入れたらスペースが少なくなっちゃったよ。次回はその分もどーんと載せるからね！
〈講師ウニ〉

偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50〜65	ナムコTシャツ
66以上	図書券3000円分

作品1 立つ時、椅子を壊さず

意味●調子が悪いとむしゃくしゃして椅子を壊す人がいるが、本当のゲーマーは、反省して次回挑戦するファイトを燃やせ、という意味。
〈山口県　中嶋聡史〉

㋰しゃくしゃする人は、椅子を壊したりせずにナムコのエレメカ『ワギャン』や、『ワニワニパニック』や『ノックダウン』でストレス解消するようにね。聡史くんは偏差値63だよ。

作品2 寝る子は目立つ

意味●授業中に寝ると目立つということ。
〈山形県　北村孝志〉

㋑える。でもこれはテクニックの問題もあるよ。寝る時はえんぴつを持って、舟を漕がないように注意してネ。北村くんには55いっちゃおう。

作品3 あとのつまり

意味●AVGなどで、はじめはスイスイと進んでも、結局詰まってしまい、攻略本や友人に頼らなければならないという、AVGゲーマーの悲しき末路。
〈宮崎県　西村一輝〉

(本)当だね。でも詰まるからおもしろいんだよ。だって、詰まらなければつまらないもんね。西村くんは偏差値60だぞ。

▼西村くん作のウニ

今月のごめんね

前号のことわざの中に「つぶれた日立キャロット」とあったのはまちがいでした。確認しないで載せてごめんなさい。

PC日立店 12/23改装オープン！

茨城周辺のナムコファンの皆さん、PC日立は健在です。それどころか、ぐーんとおしゃれに生まれ変わったばっかり。デートスポットにもぴったり、バラエティに富んだゲーム揃えだよ。ぜひ一度来てみてネ。（詳しい情報はこのページの下段を見てね）

▲たずね人▼NG12月号の元気新聞11ページに載った「東京都のSGB」くんと「どうして〜」の「よこにゃん」さん、見ていたらNG編集室のウニまで連絡ください！

オタンコナスのコーナー!!

星空ウォッチングをするため公園に寝泊りしていたS子は、すっかり腰を冷やしてしまい、今、鍼灸に通っているの。あ〜く オタンコ。みんなはどんなオタンコしてる？ S子にこっそり教えてね！

サンドラが新聞に！

・東欧▽ピカソ72億落札▽消費税▽小錦直撃
00 サンドラ　週刊サンドラ・ドラフト特大号！
30 名古屋シティマラソン
00 地球ZIGZAG　オ

▲これが新聞の一部なのさ

12月3日日曜日の朝日新聞、おやーと思ったのがこれ。大好きなドラゴンズファンの番組「サンデードラゴンズ」を略してサンドラというみたい。目に浮かぶ、ドラゴンズの服を着たサンドラ。
発見者　TEM

S子　サンドラが野球をしたらかわいいわよね。こんなの新聞で見つけたらうれしくて小踊りしちゃう。S子も日刊「サンドラ」なんて雑誌を作っちゃおうかな。TEMくんにはNG杯よ！

「源平」発見！

S子さんこんにちは。今回私が送った写真は、私の家から2kmほど離れた所に立っていた看板を写した物です。実際にこの店に行ったことはないのですが、"店の人が景清や琵琶法師のかっこうをしている"なんてことはないと思います。たぶん……。
発見者　愛知県　玉腰くん

S子　力の入った『みそ煮込み』と『寿司』ねえ。これを食べると、エネルギーポイントが増えたりして。空を指している矢印を見ると、どうやら源平の世界は天上界にあるのかもしれないわね。玉腰くんにもNG杯いっちゃおー。

★投稿 募集中

●**雑貨屋（担当のそ）**
イラスト、おたより、今月の発見や開発へのおたよりなどはこのコーナーにね。

●**オタンコナスのコーナー（担当S子）**
最近、このコーナーへのおたよりが少ないの。オタンコをつぶさないためにもみんなー、しっかり投稿するのよーぉ！

●**ことわざ予備校（講師ウニ）**
ことわざは言技。一本ばしっと決めてみてね。入校随時受付中。

●**ゲームインプレッションコーナー**
反応あり。やったー。これでレギュラーコーナーとして立派にやっていけるぞ。ただ、意外と怖いのが開発担当からのクレームだったりして。でも正直にやりますよ。鋭い批判も大歓迎だからね。抽選で5名にNGオリジナルTシャツが当たるよ。

〈お　礼〉
ⓃのNG杯の人には「NGオリジナルTシャツ」、㊊の元気杯の人には「ナムコ・オリジナルパックマンタオル」をプレゼント。

〈応募要領〉
郵便番号、住所、氏名、年齢、TELを書いて、P.34の住所の㈱ナムコ・NG編集室「元気新聞○○係」へ。

〈〆　切〉
次号（3月30日発行の4月号）に採用になるための〆切は**2月15日**だよ。それ以降に着いた物はそのまた次号（5月30日発行の6月号）の検討対象となるよ。でも、書きたい時が送る時ってこともあるからお気軽に。オタンコやことわざなんかは気にせず出すといいかもよ。

IT'S NEW

【ゲームインプレッションコーナー】

▶奈良市　長島くん

ゲームについての突っ込んだ意見を言いたい、聞きたい人のために開設された「ゲームインプレッションコーナー」、今回がめでたい第1回目だ。まとめ役はナムコゲームに詳しいNG読者代表(NGクラブ)のNYANKOくんだ。今回は、前号で募集したテーマ【バーニングフォース】についてだよ。さて78名の意見やいかに?!

◀前回の結果発表▶▶▶（サンプル数　78名）

前回のテーマ結果は

【バーニングフォース】

結果はこれだ。〈1〉項目別に評価すると何点？

	1 つまらない	2	3	4	5 おもしろい
1 グラフィック	0	2	15	72	64
2 BGM	0	1	52	43	57
3 ストーリー	9	10	56	52	11
4 シューティングの爽快感	13	10	42	33	35
5 操作性	4	24	54	54	9
6 総合評価	4	4	55	66	8

〈2〉バイクとエアプレーンを分けた効果はあったか

あった **39**人　なかった **24**人

◀次号の課題の発表▶▶▶

次回のテーマは【ウイニングラン鈴鹿GP】

〈1〉～〈3〉の質問にハガキで答えてね！

〈1〉項目別に評価すると何点？

	つまらない　1	2	3	4	5　おもしろい
①グラフィック					
②BGM					
③通信機能の効果					
④操作性					
⑤総合評価					

〈2〉『ファイナルラップ』と比較するとどうか？

〈3〉その他の意見、感想

●応募要領はP.25の投稿募集の最後を見てね。〆切は2/15だよ。

総合評価は4と出たぞ

今回の『バーニングフォース』は、まあまあだねっていう意見が大半を占めました。「いまいち」という声も少々。では項目別に見ていきましょう。

☆

まず〈1〉。**グラフィック**は、「キレイ!!」「さすがSYSII!」ってのがほとんど。あと、「スピードの差がわかりにくかった」「ひろみちゃんの顔をもっと見たかった」「教子ちゃんかーいい」なんてのもありましたね。**BGM**は、「ノリがいい!」「CDに期待してます」といったとこ。ところがそれ以上にたくさんあったのが「聞こえなかった…」というご意見。お店の人が、大きい効果音に合わせてしまっているんでしょうねー。

ストーリーは、「設定が面白い」「取ってつけたみたい」「安直～」などなど。「試験の成績が欲しかった」というご意見もありました。**爽快感**は、「イラつく!」「爽快というより恐怖」「もう一発撃ちたい!」「このゲームってよけるのがメインでしょ」と不満が多かったようですね。

操作性については、「バイクのスピード調節がおもしろい」「操縦桿(かん)タイプのゲームと上下が逆で困った」「アナログスティックにして!」といった感じでした。僕もオリジナルコンパネにして欲しかったなー。

結論は、グラフィック4、BGM4、ストーリー3、シューティング3、操作性3で、総合が4というところ。うーん、ゲーム本来のおもしろさという観点からは、シューティングや操作性のほうに力を入れるべきではないかと思いましたね。

続いて〈2〉。効果があったというお答えの多くは「それぞれに個性があって良い」というものでした。「どっちも中途半端で逆効果」なんて人もいたみたいね。好みによって、バイク派とエアプレーン派に分かれてますね。エアプレーン派の「バイクは2方向だからよけにくい!」に対して「スピード調節が重要でおもしろいんだ!」というバイク派。僕はバイク派です。

その他にも、とっても興味深い意見がたくさんありました。みんなの意見がさらに開発の皆さんに届きやすくなったなんて、とってもうれしいことですね。読者の皆さん！　仲間内でアレコレ言うだけじゃなくって、おハガキ出してみませんか？

開発担当者の話

生の声はとてもいい勉強になりました！

単純明快を主軸に造ったものが、ゲームに慣れているプレイヤーには物足りなさを感じさせたゲームとなったみたいで、反省しております。

私は常日頃「ゲームは人生だ！」などと思いつつプレイしている一人ですが、諸々の障害を越えながら先に進むというのが好きなんです。今回のゲームでは敵の攻撃方法に力を入れ過ぎたために、プレイヤーの方に苦痛を与えたのかもしれません。でも、うまく敵をすり抜けてエンディングまで行ってください。きっとさわやかな気持ちになることと思います。MAKOTOMAS

ゲームインプレッションコーナー　誕生裏話

このコーナーの誕生には、ちょっとした裏話がある。これは、NGクラブとNGが協力してできた初めてのコーナーなのだ。まずはじめにNGクラブの本部スタッフが考え、NGクラブ会誌vol.0に登場。好評のコーナーとなった。そして、NGスタッフがNGにもこういうコーナーが求められているんじゃないかってことで、こちらにも登場するようになったってなワケ。じゃ、いったいこの、

NGクラブって何？

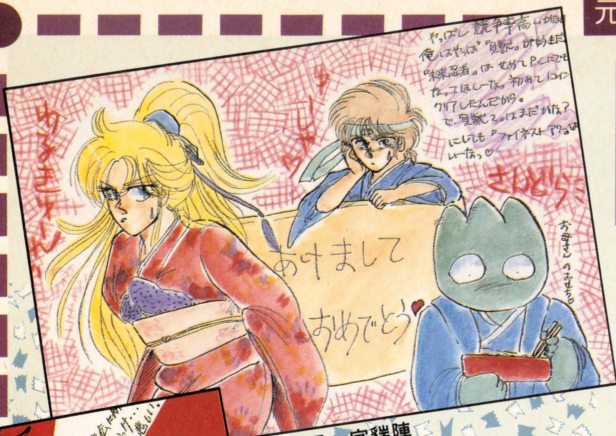
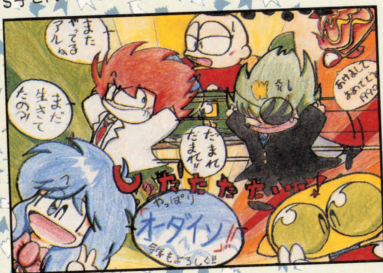
かというと…、事の起こりは、月刊NG17号の中での呼びかけなのだ。気まぐれ編集スタッフが、NGのファンクラブを作ろうぜと叫んだ。でも、何の構想も準備もなく言っちゃったために、多くの反響があったにもかかわらず実現しなかった。それから約1年半、その時諦めきれなかった読者数人と、NGスタッフは考えた。いきなり大規模にやろうとすると失敗するなあ…。まずは、やる気のある人で、少ない人数でやってみよう、ということになり、去年の夏から活動を始めたんだ。最初に会員募集。これはキャロットにポスターを貼って募集した。結果、全国に支部が12か所、会員は合計88名というNGクラブが誕生したワケなんだ。

クラブの目的っていうのは、より読者とNGが情報交換をできるようになるってこと、それからナムコファン同士の友だちの輪を広げて欲しいってことなんだよね。きっかけはこちらで作ったけれど、実際はファンの自主性に任せているんだ。だから本当にやる気のある人じゃないと続かないと思うよ。ん？　興味ある？　そういう人は175円分の切手を同封しておたよりちょうだいね。もう少し詳しい資料を送るよ。

〈宛先〉P.34の住所　㈱ナムコNG編集室「NGクラブに興味」係

雑貨屋 イラスト・ギャラリー

最近の若い人はみんな絵がうまいねえ。ぼくは自分が苦手なだけに本当に感心してしまいますよ。誰かぼくに手ほどきしてくれない？

▲富山県　宮豬陣
おっ、S子と同郷だね（NG杯）

▲静岡県　斉藤潤一
おへ、日本の美。力作だい（NG杯）

▲新潟県　JUNちゃん
にぎやかアルね。今年も楽しく過ごそうね（元気杯）

▲千葉県　三船夕美＆純
うらやましい姉弟愛じゃ（元気杯×2）

▲北海道　川村真理
ブルーのヘアカラーがいいね（NG杯）

▲神奈川県　SHIN
S子が送ってあげるぅ――（元気杯）

▲福岡県　AKI▼▲II
パットマン、カッコイー！（NG杯）

▲千葉県　ニトロII世
ぶってぶってー。だめか…（NG杯）

▲北海道　倉嶋文康
1990年もはばたくど（NG杯）

▲船橋市　狩野少年
着物も似合うワルキューレ（元気杯）

★年賀状をくださったみなさん、どうもありがとう。スタッフ一同たいへん喜んでおります。今年もナムコをよろしくね。

イだからこんなにエキサイティング!!

開催日:1989.12月15日　使用コース:㈱ナムコ営業本部
1Fショールーム特設コース　テレビ放映:なし
FMサーキット76.5:現在放送休止中
エントリーフィー:無料

実戦レーサーが参加

WR(ウイニングラン)鈴鹿GP大会

'89年最後のF1鈴鹿GP決戦!

世界、いや〝業界最速男〟を決定する、「'89雑誌社対抗ウイニングラン鈴鹿GP大会」は、ナムコサーキット営業本部ショールーム特設コースで、その火ぶたが切って落とされた。

エントリーした20チームは、日頃レースにも出場している本物レーサーから、ドライブゲームならまかせての〝ゲーム場荒らし〟までと、さまざまな強者揃い。それにしても、有名カー雑誌編集者が集まっただけあって、ナムコ営業本部駐車場にはオシャレな車がいっぱい、すでに幕張メッセと化していた(ちょっとオーバーかな?)。

予選全5組の結果を集計し、決勝を3グループに分け順位を競った。実戦さながらの迫力に、各誌オーバーヒート気味。大会運営の田井凡人からは思わず、「ゼッケン②と⑥のマクラーレンは、接触を注意してください」とのコメントが出る。

さて、決勝最終組は本日のメインレース。TVやCDラジカセなど豪華商品を横目に、ゲームとは思えぬデッドヒート。「シケインでミスればすべて水の泡」とつぶやきながらも、減速が遅れてシケインでスピン、逆走するマシンも続出。

その中で、確実な走りでシケインも冷静に抜け、予選・決勝ともポールトゥウィンで飾った、「レーシングニュース」誌の安部さんが見事ウイニングラン。優勝賞品の小型TVを手にした。

「きのうゲーム場でWRをやって、予選1位、決勝2位だったので、そこでやめました。それ以上やるとツキが落ちそうだったから」

おととい免許をとったばかりのさわやかな笑顔が印象的なチャンピオンだ。

優勝した「レーシングニュース」の安部さん

第3位「ドライバー」諸星さん

アフターバーナーに凝った、という諸星さん。やはりWRで訓練を積んだ。「より実車に近くなったね」と、シミュレーションゲームにドップリはまる諸星さんの愛車は、赤のユーノスだ

第9位「ヤングバージョン」森山さん

決勝第2グループで男どもをブッちぎり、堂堂トップで9位入賞した森山さん。そのハンドルさばきはタダ者じゃないと思いきや、レースにも出場している実戦レーサー。「FL(ファイナルラップ)がが好き。WRは、実際のレース感覚に近いですよ、ステアリングとか」
最初は壁に激突していたシケインも、決勝では見事クリアしてしまった彼女の、普段の相棒はEP(スターレット)

準優勝「カートップ」高木さん

最後までトップ争いをしていた高木さんは、ゲームセンターではいつも、ドライブゲームで腕を磨き、マニアの域に達している。愛車は、180SX(シルビア)。「普段は、安全運転です」

イベント報告 マルチプレ

S子も挑戦 フォートラックス大会

開催日:1989.11月28日
使用コース:㈱ナムコ本社1F
プレゼンルーム特設コース
テレビ放映:なし
エントリーフィー:無料

上位入賞ライダーの皆さん

優勝「モーターサイクリスト」三上さん
エンデューロ、モトクロスのレースに月2回は出場しているので、足腰には自信があるという三上さんが、みごと優勝。「カウンタージャンプが本物よりよく決まって気持ちがいいね」

準優勝「ヤングマシン」前田さん
「鈴鹿のコースも走ってみたいね」バイクはオフロードDT250

第3位「バックオフ」三橋さん
バイク歴2年半、半年前からエンデューロレースもやっている。「これ、かなり力使うね。乗ってる時は感じないけど、降りてから来るんだよ。これでバンクも走ってみたいな」バイクは、XR250

第4位「ベストバイク」木田さん
CR250を買ったばかりの木田さん――モトクロスもやっている。「ゲームではあまり体を動かさない方がうまくいくんだけど、つい本物みたいな気がして腰引いちゃったりしちゃう。スーパークロスバージョンがあったらいいのになあ」

汗と土埃(つちぼこり)のオフロードバトルだ!

オフロード人気が加熱する中、ますますビーグルを増やしている『フォートラックス』。バイク雑誌9誌を集めての「'89雑誌社対抗フォートラックス大会」は、ナムコサーキット本社プレゼンルーム特設コースにて実施された。

二輪ヤローは、さすがにPOPでノリがいいこと! 予選、決勝とレースが進むと、持参したハデなヘルメットとウェアに着替え、ノリに乗ってのチャレンジだ。

ふと見ると、モトクロスのウェアでキメているのは、NG代表のS子ではないか。前日の特訓のせいか、自信満々。しかも、驚いたことに、予選レースで1位に入賞していたのだ! (実をいうとS子は、ヤマハDT50に乗って、多摩川土手あたりを荒らしていたのだ。くわばら、くわばら…。)

「フ、フ、フ。優勝のテレビはもらったわ」

「ダメだよ。NGは数に入ってないんだから。予選レースの数の調整で入ってもらったんだからさ」と無情に言う田井凡人。ガーン! 肩を落とすS子であった。

さて、デッドヒートの決勝レース。ゲームとはいえ、体力がモノを言う『フォートラックス』は、日頃、エンデューロやモトクロスで鍛えているライダーに、見事、栄冠は輝いた。

一方、まだ不完全燃焼のS子。予選の成績に気をよくして、大胆にも、上位入賞者3名に、エキジビジョンレースの挑戦を突きつけたのだった。

疲労し切った勝者と、やたら元気なS子とで、レースがスタート! やや出遅れて4位で走り出したS子だが、ジリジリと追い上げて、他のバイクがコーナリングで転倒してるスキに抜いて、追い上げる。

「NGの『フォートラックス』の記事を書いたから、走りのコツは頭の中に入っているのよ。オー、ホホホホ」

やったァ、とうとうS子トップ。しかし執拗に追いすがる地味な影は、「ヤングマシン」の前田さん。ファイナルラップでは二人でトップ争いだ。がんばれ、S子。がんばれー。しかし最後わずかに前田さんがリード。そのままゴールイン! しかし、堂々2位に入賞のS子、よくガンバッタぞ。賞品はなくとも、満足気な笑みを浮かべ、お昼に出た〝お寿司〟の残りを頬ばるS子であった。

▲みんなレーシングスーツに身を固め、とてもゲームとは思えない

▲練習の成果が発揮できて、満足感たっぷりのS子

★ナムコット新作スペシャル!!★

いよいよ'90年代の始まり。これからも時代を
先駆けるゲームをプレゼントするよ!!

● デジタル・デビル物語(ストーリー) **女神転生II**
4月6日発売予定　¥7,800
ファミリーコンピュータ

● **源平討魔伝**
3月16日発売予定　¥6,800
PCエンジン

● **バルンバ**
4月下旬発売予定　¥6,800
PCエンジン

● **スプラッターハウス**
4月3日発売予定　¥6,800
PCエンジン

★価格は税抜き価格です。また、掲載のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープC1ではご使用になれません。

遂に登場.／期待のRPG

ファミリーコンピュータ

4月6日発売予定 ¥7,800
バッテリーバックアップ付

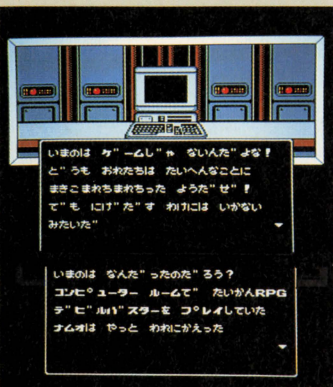
2036年、荒廃した東京に何かが起こる!

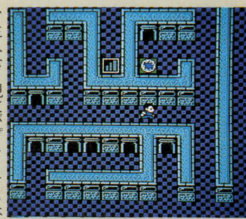
悪魔召喚プログラムを使い、悪魔たちを主人公の仲魔とし、さらに彼らを合体させてそれ以上の強者へと作りあげる——。

前作でボクらに強烈な衝撃をもたらしたRPG『デジタルデビル物語(ストーリー)女神転生』。"是非次作を"の声に応え、いよいよ『デジタルデビル物語(ストーリー)女神転生II』が登場する。

時は2036年。舞台は世界最終戦争で荒廃した東京。一部の特権階級の人々は、地下シェルターに逃れ、地上は無政府状態となり混乱を招いていた。この混乱を待っていたかのように出現したのが、互いに争い合っている悪魔たち。地上ばかりか、みるみるうちに地下道までもが魔巣窟と化していったのだ。しかし、人人の営みが終わったわけではない。悪魔と共存しながら生活する者、半分悪魔化してしまった者——。いつ果てるともない恐怖の日々。いつしかそんな世界で人々は、救世主を求めるメシア派と、悪魔と共存してゆこうとするディーバ派とに対立していた。

一方、そういう地上の混乱と隔絶されたシェルターの中では、一人の少年(このゲームの主人公・つまりキミ)とその親友が体感RPGをプレイしていた。どんな事件が起こるとも知らず、ましてやこの体感RPGが、少年たちの実際の体験となっていこうなどとは、この世の誰が知る術(すべ)を与えられたであろうか——。

▶救世主になることを決意するキミと親友。この先どんな出来事が襲いかかるのか——

▶コンピュータに封じ込まれていた悪魔パズスの出現! 人類を悪魔どもから救い出してほしい、というメッセージを送り込んでくる。そしてあの「悪魔召喚プログラム」が引きわたされた!

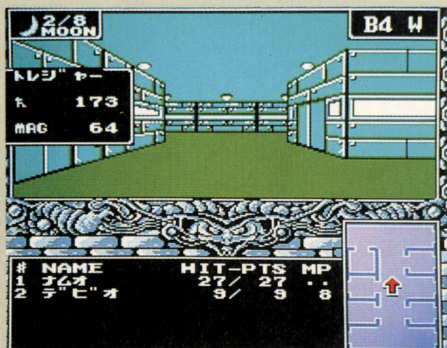
▶主人公と親友がプレイする体感RPG『デビルバスター』。さてどんな事件が起きるのか!

▲種族：夜魔
レムルース

2Dマップ・悪魔の増加でシステムアップ

前作の3Dマップに加え、IIでは2Dマップが新登場。この地上2Dマップでキミの行き先を決定する。道に迷いやすい3Dダンジョンでは、便利な新機能「オートパイロット」が大活躍。これは、同フロアー内の移動を500歩までバックアップしてくれるから、そのまま歩いてきた道順どおりに自動的に戻ることができるんだ。方向感覚を見失いそうになった時の強い味方だね。それと「マッパー」もグンと見やすい表示になってキミを指南してくれるぞ。

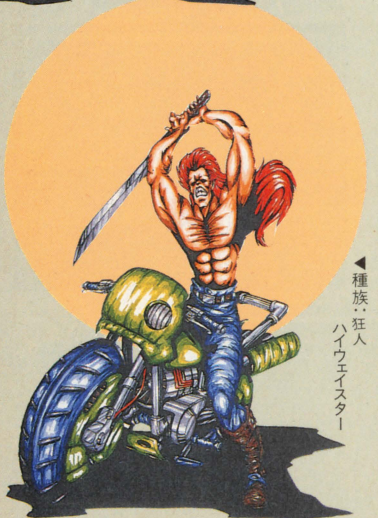
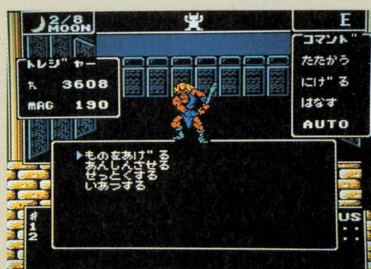
戦闘シーンのコマンドでは「はなす」がCOMPから独立。うまく交渉して悪魔たちを仲魔に引き込んじゃおう。そして通常の武器はガンと剣。どちらかを選ぶことができる。また、悪魔たちも前作の150から250に増え、30種族に分類される。魔法に至っては、攻撃系(呪殺・氷結等)と治癒系(覚醒・解毒等)で50種類以上。仲魔にいくつか与えられた特殊攻撃(毒ガス・狂眼等)では計15種類以上にものぼる。しかし、魔法は相手の悪魔によって効果が違ってくるから、最も有効な使い方を把握していく必要がある。

▲シェルターの扉を開けて外へ出ると

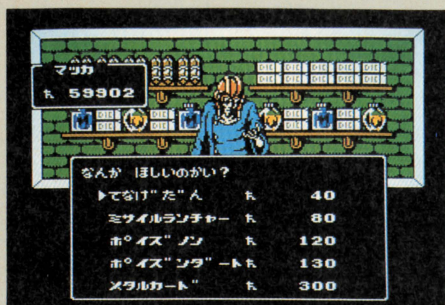
▼悪魔が出現する3Dダンジョン。左上にある月の状態によって、悪魔たちの性格が違ってくるから注意！　トレジャーはマッカとマグネタイトを表示。右上はキミの現在位置と進行方向だ。そして右下にあるのがマッパー。ダンジョンの指南役になってくれること間違いなし

▲そう、東京タワーだ。街の中に入り込むとガレキの建物がやたらと痛々しい。そしてここには強力な魔女が棲んでいるという噂も……

▲新登場、地上2Dマップ。荒廃した大都市東京には、無残な姿と化した建物が。キミの前方には見覚えのある……

▶種族:幽鬼、ノスフェラトウ

◀戦闘シーン。今回も悪魔たちとの会話が重要な鍵となっている。AUTOコマンドは前作同様健在だ

▲仲魔にするための交渉方法は「ものをあげる」「あんしんさせる」「せっとくする」「いあつする」の4種類だ。中にはヘンクツなヤツもいるから、相手をよ～く読んでから行動しよう

◀種族:狂人 ハイウェイスター

▲種族:鬼女 フリアイ

▶数多くのアイテムを売りつけることによって、この世を生きながらえる売人

▶TPOに合わせて賢い買い物をしよう。武器は約50種類、防具は約80種類もある

ショップ・イベントも充実

ショップは新装・ガンショップをはじめ、レディス・メンズ別の防具店がオープン。イベントは、悪魔のエネルギー源「マグネタイト」の行商人が現れたり、ドアロックをIDカードで開けるなど、心憎い仕掛けが盛り込まれている。また、アイテムもふんだんに用意されているから、フルに利用しよう。

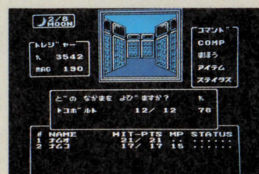
▶荒廃した東京では、人々の心もすさみ自暴自棄になる者も。陰湿な空気が漂うギャンブル場

これぞ『女神転生II』の醍醐味(だいごみ)

―邪教の館

女神転生といえば、何がなくとも「邪教の館」。いわずと知れた悪魔合体の場所だ。知ってのとおり、合体することによってより強力なパワーを得られ、また、死や呪いのダメージから回復するチャンスもある邪教の館。前作ではミコンの街1か所にしかなかったが、IIでは数か所に用意されている。また今回は悪魔の数が増えたことにより、合体パターンも大幅に増加するから楽しみだね。

それと、前作との大きな違いは、3身合体が可能だということ。それは前作同様、まずは2体の仲魔を合体させ新たな仲魔を作る。そして更に、その新たな仲魔たちを、すなわち魔宮には出現しないオリジナルキャラたち3体を、同時に合体させることが3身合体なのだ。

もちろん、それぞれ異った性質を持つ仲魔たちゆえ、2身合体の場合も3身合体の場合も、その組み合せによって合体後の仲魔(オリジナルキャラ)の威力が違ってくることはいうまでもない。要はキミの創造性にすべてかかっているということだ。

前作では3人までだったのが、IIでは4人まで呼び出し可能となった

種族:精霊、アクワンスライム

妖しくもアルラウネ誕生!!

合体の組み合せはキミの知力と創造力に掛かっている。さあ、どれだけのパワーを持つ仲魔(オリ・キャラ)ができあがるか!!

種族:鬼神
アモン

PCエンジン

源 頼朝

お待たせ！ 発売間近、話題の超大作‼

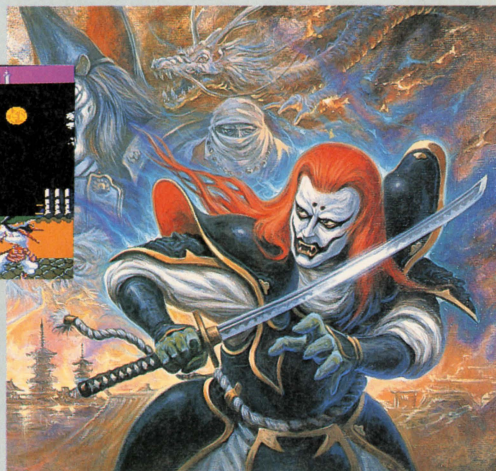
いよいよ発売が目の前に迫ってきた『源平討魔伝』。かつてアーケード版で体験したデカキャラの迫力、ドラマチックなストーリー展開、攻撃意欲をそそるボイス――あの感動のすべてが、PCエンジンとなって忠実に甦る！

平家一族の怨念を心に刻んだ景清に、襲いかかる凶悪な魔物たちと凝りに凝ったシチュエーションの数々。早く「三種の神器」(必須アイテム)を手に入れて、宿敵頼朝を倒すのだ！

信濃の国の三首龍を倒すと「三種の神器」の1つ、「草薙の剣」が手に入るぞ！

▲鮮明なグラフィックなのだ‼

▲ややっ、雷人と要石だ。景清の下の方には大ムカデもいるぞ！

平 景清

3月16日発売予定 ¥6,800

PCエンジン

SPLATTERHOUSE スプラッターハウス

呪術の館に待ち受けるものは……!?

ちょうど1年前、抜群のアイディアと容赦ないスプラッター描写の連続で、ゲームセンターを震憾させた『スプラッターハウス』。お待ちかねのPCエンジン移植も遂に完了。実に緻密で美しいグラフィックとなって甦った！

さあ、ゾンビたちを打ち負かし、不死身の名を欲しいままにするのはキミだ！

◀スライディングキックでヤーッ！絶対マスターしたい技だ

◀壁の絵だって、油断はならないぞ

4月3日発売予定 ¥6,800

PCエンジン

バルンバ

砲台・ゲームフィールドが360°回転自由自在

マイシップ「バルンバ」に乗って、主人公〝ジェームス飛田〟が大活躍するシューティングゲーム『バルンバ』。標準装備の武器は、選択自由な4種類。しかも武器が発射される砲台は、縦横斜め。360°に、自由に回転させることができる。もちろん、ゲームフィールドも。360°至る方向にスクロール。従って画面外のあらゆる方角から出現する敵キャラを、俊敏にかつ、戦略的に対応することができるんだ。さあ、このニューシステムで宿敵〝Dr.ドッペル〟を打ち倒せ！

4月下旬発売予定 ¥6,800

▲ビーム弾を飛ばせ！

▲海中にも敵キャラがいっぱい！

㊟これらの商品の価格には、消費税は含まれておりません。また、本誌掲載のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープ社製C1ではご使用になれません。

ファンアンケート

今月のプレゼント

次の質問にお答えください。
ご応募くださった方の中から
抽選で45名の方にプレゼント
が当たります。

さて今月は久々にS子がアンケートの担当をします。ナムコのことを離れて思いっきり趣味に走ってみました。
興味ない？　そんなこと言わずハガキを送ってね！

質問

1.)一度行ってみたいと思う国はどこ？
2.)旅行に行って、今まで一番感動した所はどこ？
3.)キミの旅の思い出を聞かせて

●クインティ・カンペンケース**15**名

●ナムコット・レトロテレホンカード**10**名

ウイニングラン鈴鹿GPポスター**20**名

〈応募要領〉
官製ハガキに①アンケートの答え②郵便番号③住所④氏名⑤年齢⑥希望するプレゼント名を書き、㈱ナムコNG編集室「アンケート」係宛に送ってください。**〆切は2月20日だよ。**
㊟ハガキは一人一枚にしてね！

お し ら せ

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。**①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数**、を明記し、1冊～4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係
■注意①最新号は1人4冊までです。
②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト(税込)

数	料金	送金
NG1冊	210円	切　手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵　便 小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

◉定期購読ご希望の方へ◉

定期購読をご希望の方には、詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室「定期購読」係です。

NGバックナンバー在庫リスト　'90 1月10日現在

〈1986年〉
●月刊創刊号(11月号)ゲームミュージックのできるまで、源平原画集他
●NO.2(12月号)ファミスタ、メトロクロス、ボードGドラバス他
〈1987年〉
●NO.3(1月号)3Dサンダーセプター II、ローリングサンダー、ドラバス他
●NO.4(2月号)午後の国スペシャル、ナムコット制作裏話他
●NO.5(3月号)パックマン誕生物語、ワンダーモモ、ボードGのできるまで他
●NO.6(4月号)SPゼビウス物語、さんま、ファミリージョッキー、妖怪他
●NO.7(5月号)ポスターグラフィティ、さんま、対談ルーカス・中村社長他
●NO.8(6月号)ドラスピ、ドラスレⅣ、ファミリーボクシング他
●NO.11(9月号)女神転生、ナムコに訊け、これがラジアメだ他
●NO.12(10月号)ナムコに訊け、ワギャナイザー、パックマニア、Fサーキット
●NO.13(11月号)WHAT'S NAMCO①、サイドポケット、ルパン三世他
●NO.14(12月号)W・N2、ファミスタ'87、Fテニス、スターウォーズ他
〈1988年〉
●NO.16(2月号)W・N4、独眼竜政宗
●NO.17(3月号)W・N5、独眼竜政宗、ナムコクラシック、ワールドスタジアム
●NO.19(5、6月号)W・N7、ファミスタ'87大会、三国志、ベラボー・まんが他
●NO.21(7月号)W・N8ファミコン誌対談、開発者インタビュー、カイの冒険
●NO.25(11月号)未来忍者、オーダイン、ファミスタ'88、キングオブキングス
〈1989年〉
●NO.27(1・2月号)ウイニングラン、未来忍者、スプラッターハウス秘話、ポップアップ、イングリッシュエクスプレス、ラジアメ通信他
●NO.31(10月号)バーニングフォース、フォートラックス、ロケネット東京ベイヒルトンナムコランド・ディズニーランド、NGクロスワードパズル、美声ホン申し込み用紙他
●NO.32(12月号)ウイニングラン鈴鹿GP、ナムコのドライブシミュレーションの歴史、ロケネット蒲田・聖蹟桜ヶ丘、ウォーホール他

NG品切れバックナンバーリスト

●NO.9(7月号)　●NO.10(8月号)　●NO.18(4月号)　●NO.22(8月号)　●NO.23(9月号)　●NO.24(10月号)　●NO.26(12月号)　●NO.28(3・4月号)　●NO.30(8月号)

たずね人　NG12月号の元気新聞11ページに載った「東京のSGB」くんと「どうして～」の「よこにゃん」さん、NG編集室のウニまで連絡ください。

NG NO.33
NG 2月号
1990年2月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

後記

いよいよ'90年代に突入したね。例の大予言の1999年にまた一歩近づいたわけで、ちょっとドキドキ。でも、この間のグランドクロスの時も無事だったように、きっと今度も乗り切れるだろう。と希望を持って今年もがんばらなきゃ！
ところで、今回の恋愛特集どうだった？ 僕には関係ないよ、なんてクールを気取っているキミも、今年はホットな生き方をしてみない？ ダメでもともと。失恋は数多くするほど、タフで優しい大人になれるんだからさ。で、ナムコスタッフの失恋経験はというと…ウニくん、二、三回あるそうです。若だんな、あまりに昔で忘れてしまったということです。プロフェッサー、失恋はナシと胸をはりました。S子くん、おっ、走って逃げて行きました。じゃまたねー。

次号(NO.34 4月号)は3月30日発行予定だよ

NG GALLERY

NGギャラリー

HAPPY NEW YEAR

'90年も、ナムコとスタート！

NG編集室にたくさんの楽しい年賀状どうもありがとう。ちょっと遅くなったけど、ナムコの愉快な年賀状を紹介しましょう。

それから、12月号のプレゼントでナムコカレンダーが当たらなかった人のために、「'90年ナムコカレンダー」のステキなイラストも一気に見せちゃおう。毎月、パックマンたちが、ナムコのホットな話題を紹介してくれますョ。

年賀状
お正月に、「景清」凧を上げるパックマンとミズ・パックマン。ナムコカレンダーの1月にもこのイラストが使われています

JUL.
花と緑の博覧会に出展される『ドルアーガの塔』は、アクティブなシューティング・ライド

FEB.
バレンタインデーにはチョコをプレゼント。もちろん車はユーノス・ロードスター

OCT.
『ウイニングラン鈴鹿GP』で、気分はすっかりF1レーサー

APR.
花と緑の博覧会に出展されるアクティブシミュレータ『ギャラクシアン』に、パックマン、マッピーが挑戦

NOV.
アクション・コメディ・ムービー『カブキマン』が日米同時公開

MAY
新装オープンした蒲田東急プラザランド。『チュー太の大冒険』に乗りに来てネ

No. 33

一九九〇年二月一日発行（隔月一回一日発行）第五巻第一号通巻三三号

編集人 遠山貴子 発行人 中村雅哉

郵便番号一四六 東京都大田区矢口2−1−21 株式会社ナムコ 電話(756)二三一一